IMPORTANTE
¡Lea esta Advertencia antes de Usar el Instrumento!

¡Felicidades por haber adquirido el nuevo Equinox Synthesizer Workstation de Generalmusic! El instrumento está equipado con Flash-ROM, una memoria que se puede actualizar desde el disquete permitiendo añadir al instrumento las últimas novedades operativas y nuevas funciones. Siga atentamente estas instrucciones antes de usar el instrumento por primera vez para asegurar su correcto funcionamiento. Dirígase a l comercio Generalmusic de su confianza para más información sobre las novedades que en el próximo futuro se podrán cargar en la Flash-ROM.

FASE 1

Estando el instrumento apagado (interruptor de encendido en la posición OFF), introduzca en la unidad de disco el disquete que contiene el sistema operativo “Equinox Operating System Disk” (suministrado con el instrumento). ¡Sólo tras introducir el disquete podrá encender el instrumento (posición ON)!

FASE 2

En la pantalla aparece el siguiente mensaje:

Loading OS-DISK clears all memory!! <Enter to Load/Escape to abort>

Pulse ENTER y espere unos 3 minutos hasta que el sistema operativo haya sido cargado. Una vez finalizada la operación, en la pantalla aparece el siguiente mensaje:

Loading Successful!! <Enter to continue>

Pulse ENTER nuevamente para completar el proceso normal de encendido. Tras finalizar el proceso de encendido, apague el instrumento (OFF) antes de emprender la fase final de reseteo.

IMPORTANTE: ¡EXTRAIGA EL DISQUETE QUE CONTIENE EL SISTEMA OPERATIVO DE LA UNIDAD DE DISCO ANTES DE EMPRENDER LA FASE FINAL DE RESETEO!

FASE FINAL

ENTER ESCAPE

Encienda el instrumento pulsando POWER y simultáneamente GIRE EL DIAL hasta que en la pantalla aparezca el mensaje siguiente:

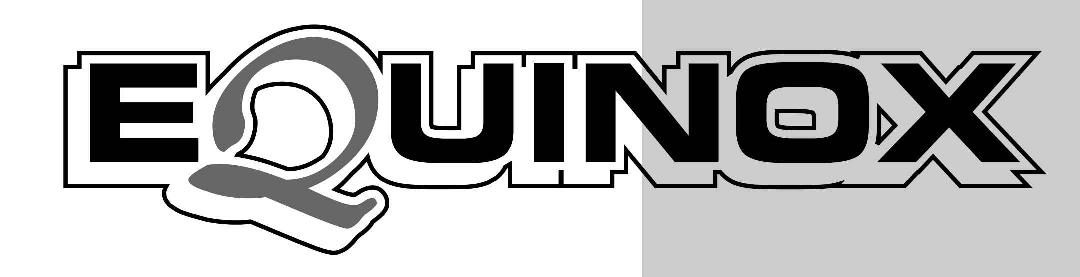
!!WARNING!! Dial on Power-Up Requests Memory Clear!!
<Enter to clear/Escape to abort>

Pulse ENTER. Ahora el proceso de reseteo ha finalizado y su Equinox Synthesizer Workstation de Generalmusic está permanentemente actualizado.

Nota: Al encender inicialmente el instrumento, podría aparecer un mensaje de pila de respaldo sin carga. Ese mensaje no aparece al dejar el instrumento encendido por algunas horas. Durante ese tiempo se carga la pila de respaldo que mantiene los nuevos datos en memoria. Mientras tanto, se puede pulsar ENTER o ESCAPE para borrar el mensaje de advertencia y seguir con el proceso de encendido.



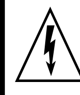
271254





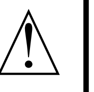
Modo de Empleo

Cod. 271254 Español

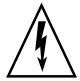


CAUTION

RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN



CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



El símbolo de un rayo y una flecha incluidos en un triángulo equilátero llama la atención del usuario respecto a los riesgos debidos a la existencia de componentes que no están aislados eléctricamente dentro del instrumento que pueden causar sacudidas eléctricas.



El punto de exclamación incluido en un triángulo equilátero advierte el usuario sobre la existencia de instrucciones operativas y de mantenimiento importantes en los documentos anexos al instrumento.

PRECAUCIONES

INSTRUCCIONES RELATIVAS A LOS RIESGOS DE INCENDIO, SACUDIDAS ELÉCTRICAS O DANOS FÍSICOS A PERSONAS.

1. Antes de encender el instrumento leer atentamente las instrucciones contenidas en el manual que conciernen la seguridad del instrumento (Precauciones, Instalación, Normas FCC si prescritas por las leyes vigentes en el país en que se vendió el equipo).
2. No usar el instrumento cerca del agua (por ejemplo, cerca de una piscina, de grifos, caños o pisos mojados), y no poner el instrumento bajo la lluvia.
3. Este instrumento debe utilizarse combinado con un soporte recomendado por el constructor o con el soporte eventualmente proveído como equipo. Si el instrumento debe montarse antes del uso, seguir con atención las instrucciones de montaje contenidas en el final del libreto.
4. Este instrumento, usado solo o combinado con un amplificador o unos auriculares estéreo, puede causar daños al oído. No dejar el volumen alto por demasiado tiempo. Si se notan trastornos al oído dirigirse a un médico especializado.
5. ATENCIÓN:: No colocar el instrumento ni siquiera un objeto pesado sobre el cable de alimentación. Instalar el instrumento en modo que los cables no obstaculicen el paso. No arrastrar objetos pesados sobre los cables.
6. Instalar el instrumento en modo que las tomas de aire no queden tapadas.
7. Mantener el aparato alejado de fuentes de calor como radiadores, acondicionadores de aire caliente u otros dispositivos de calefacción.
8. Utilizar un alimentador del tipo descrito en el manual de instrucciones o proveído con el aparato.
9. Por motivos de seguridad, utilizar para el cable de alimentación un enchufe polarizado (con un pasador más ancho que los otros). Si el enchufe no entrara en la toma de corriente, contactar un electricista para sustituir la toma antigua. No renunciar a la seguridad que asegura este tipo de enchufe.
10. Si no se utilizara el instrumento por periodos largos, desconectar el cable de alimentación de la toma de corriente.
11. Prestar atención para que no caigan a través de las ranuras, objetos o líquidos dentro del instrumento.
12. Este producto debe ser reparado sólo por personas especializadas en los siguientes casos:
    - a) el cable de alimentación o el enchufe están dañados;
    - b) objetos o líquidos penetraron en el instrumento;
    - c) el instrumento ha quedado bajo la lluvia;
    - d) no funciona normalmente o muestra una decadencia de calidad en sus prestaciones;
    - e) el instrumento se ha caído o el involucro externo se arruinó.
13. No intentar reparar el instrumento a menos que no se trate del mantenimiento ordinario descrito en el manual de instrucciones. Las reparaciones deben ser efectuadas por técnicos especializados.
14. Algunos productos Generalmusic pueden estar equipados, en serie o como opción, con bancos o estanterías. Asegurarse que los bancos y los estantes estén montados correctamente y resulten perfectamente estables antes de usarlos.
15. Perturbaciones electromagnéticas (RFI). Este producto electrónico utiliza una tecnología digital de muestreo (Sample Wave Processing, SWP) que puede alterar la calidad de recepción radio/TV. Leer las normas FCC en la penúltima pagina de la tapa del manual de instrucciones para más informaciones.

LEER ESTAS INSTRUCCIONES

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this instrument does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the instrument off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION: Changes or modifications to this product not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate this product.

Stock Code 271254
Especificaciones sujetas a cambios sin aviso previo.
PRINTED IN ITALY



Sales Division: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose, 12
Tel. +39 541 959511 – fax +39 541 957404 – tlx 550555 GMUSIC I
Internet: **http://www.generalmusic.com**

Sumario

APÉNDICE

Introduccion



Gracias por haber comprado el nuevo **Equinox** Synthesizer Workstation de Generalmusic.

La serie **Equinox** está formado por dos modelos, uno con 61 teclas y otro con 76. Se trata de unas unidades dotadas con los últimos avances tecnológicos y su increíble potencial los convierte en unidades esenciales para cubrir cualquier tipo de necesidad musical- desde actuaciones en vivo a estudios, composición etc..

- Una inmensa base de información (16Mb Samples) con más de 1.000 sonidos y posiciones de memoria para almacenar más de 2.000 nuevos sonidos.112 memorias performance y Groove machine con más de 1.000 user-programmable Grooves.
- Exclusivo entorno Drawbar para acceso instantáneo a sonidos vintage electronic organs usando los 8 reguladores físicos del panel frontal como drawbars con Key-click, percusión, overdrive, etc..
- 250.000 eventos, secuenciador de 16 pistas con avanzadas prestaciones dentro del área de edición de canciones.
- Avanzadas prestaciones dentro del entorno de edición de sonidos, con 64 notas de polifonía, 128 filtros digitales con resonancia, hasta 6 osciladores por voz, 3 Lfos y hasta 21 envelopes independientes con 10 segmentos de resolución.
- Sample Translator para crear nuevas samples o cargarlas desde discos en los formatos más populares (Wav(PC), Aiff(Mac), Akai, Kurzwail, Smp, Snd. Sistema operativo actualizable con la posibilidad en el futuro de cargar samples de Roland, Ensoniq y Emu.
- Implementación MIDI completa. El **Equinox** representa el prefecto controlador Midi en cualquier tipo de sistema Midi (control sobre 32 canales Midi, 16 zonas Midi programables, 8 sliders programables, 2 Wheels programables, 3 pedales de libre asignación).
- Memoria Flash-ROM, lo que permite su actualización constante vía sistema operativo simplemente insertando el disco

del sistema operativo nuevo en la disquetera del instrumento. (Las nuevas versiones del sistema operativo aparecen en internet y son de acceso gratuito).

- Al **Equinox** se le puede dotar con unidades de memoria adicionales (8 Mb backed Sample Ram y 32 Mb SIMMs), con un disco duro interno (2 Gigabytes) y con un puerto SCSI (compatible con CD-ROM y Zip™ drives).

Manual del Propietario

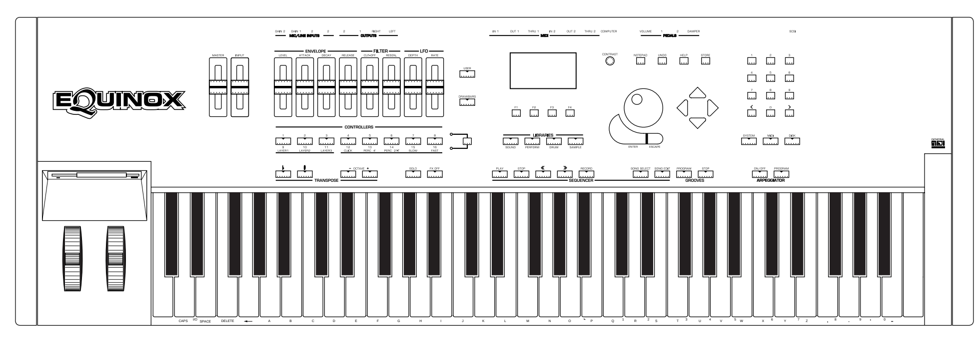
Para asegurarse un largo periodo de uso de este instrumento sin ningún tipo de problema, por favor, lea cuidadosamente este Manual. El manual del propietario viene encuadernado según versión (carpeta de anillas o espiral): La **Guía Rápida** le introducirá en los conceptos básicos de las funciones de cada control del panel frontal y como desplazar el cursor por la pantalla del instrumento. Se introducirán una serie de ilustraciones gráficas para ayudar a la comprensión de las diferentes prestaciones. Una vez se haya familiarizado con las funciones básicas del instrumento, utilice la **Guía de Usuario** para conocer el verdadero potencial de su Equinox.

Al final de este manual se incluye un **Apéndice**, que contiene diversas Tablas, información Midi y un índice.

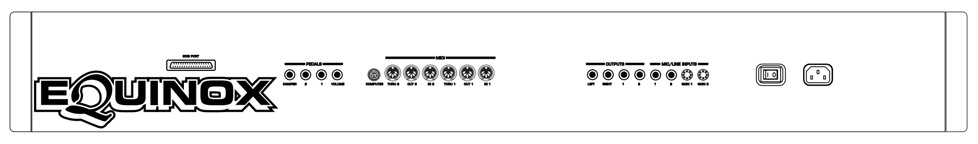
Guía Rápida

En este Guía Rápida se explica brevemente que hace cada control del panel frontal y se dé una idea sobre las posibilidades de los conectores de la parte posterior del instrumento.

Después de esta breve introducción encontrará información sobre las diferentes selecciones del instrumento y otras operaciones básicas.

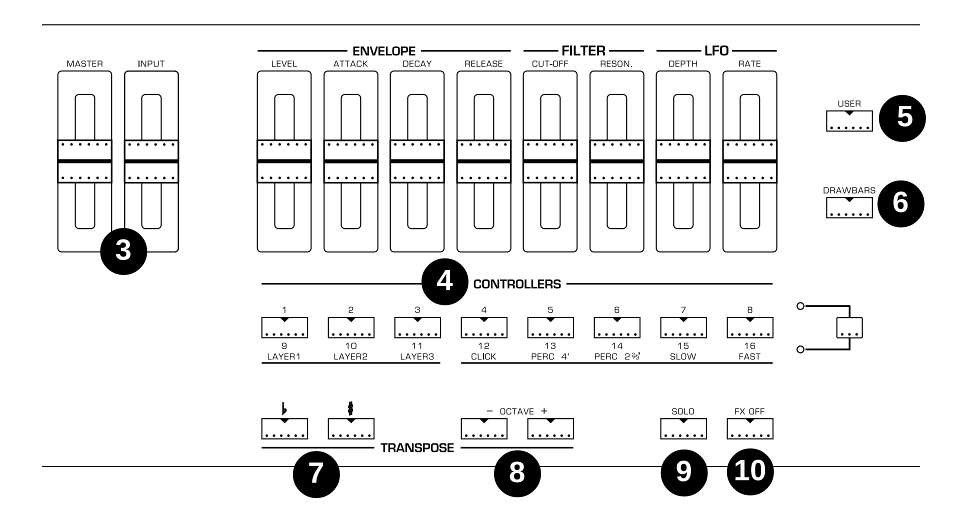


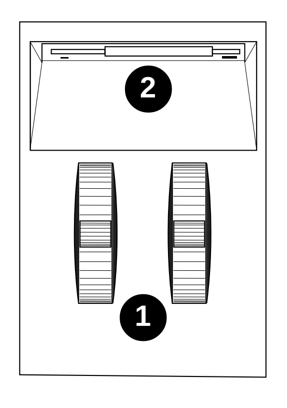
Panel Frontal



Panel Posterior

Panel Frontal





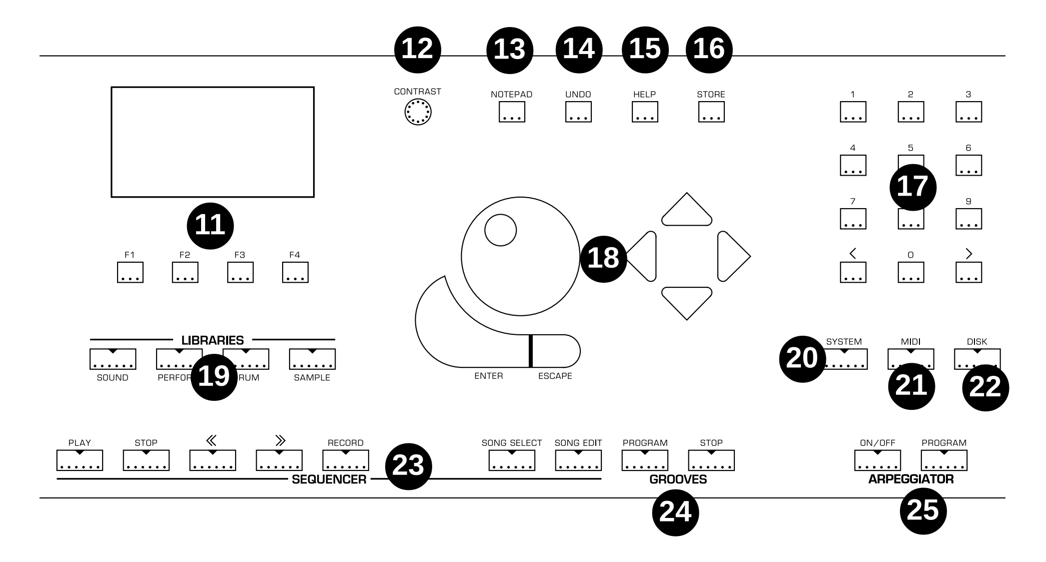
1. **Dos Wheels programables**: La rueda de la izquierda es programable y normalmente se utiliza para el Pitch Bend. La rueda de la derecha es de libre movimiento y se utiliza normalmente para los efectos de modulación.

2. **Disquetera**: Disquetera para discos de 3,5” doble densidad (2DD) o alta densidad (2HD).

3. **Master e inputs sliders**: el regulador Master controla el volumen general del instrumento y el serigrafiado con la palabra input controla el nivel de las señales procedentes de la toma jack Line/Mic.

4. **Sección de controladores**: Reguladores de emisión totalmente programables. Dentro del entorno Sonido (Sound) estos controladores sirven para controlar a tiempo real la edición de sonidos (Envelope, filtros y LFO). Dentro del entorno Drawbar estos controles operan como drawbars y los controles 5-8 sirven para activar las típicas funciones de los órganos electrónicos (Click, Prec, Slow/Fast Rotary). Dentro de los entornos Canción (Song) y Performance, estos controles sirven para controlar los volúmenes de las 16 pistas y seleccionan entre las diferentes pistas.

5. **User**: le permite especificar sus propias funciones para los 8 reguladores y pulsores.



6. **Drawbar**: Activa el entorno Drawbar.

7. **Transpose b/#**: transposición general en pasos de semitonos (con un rango de variación de +/- 24 semitonos).

8. **Octave +/-** : Transpositor general o de sección por octavas (rango +/- 5 octavas).

9. **Solo**: Aisla a un sonido con respecto al resto en entornos de trabajo multi-pista.

10. **FX OFF**: Cuando está encendido, (led on) los procesadores de efectos no actúan y los sonidos se emiten limpios.

11. **Pantalla y controles de selección (F1...F4)**: Pantalla gráfica retroiluminada LCD de 128x64 pixels : Los cuatros controles de selección F1 ... F4 , seleccionan las diferentes funciones que aparezcan en pantalla las cuales dependerán del entorno en el que nos encontremos.

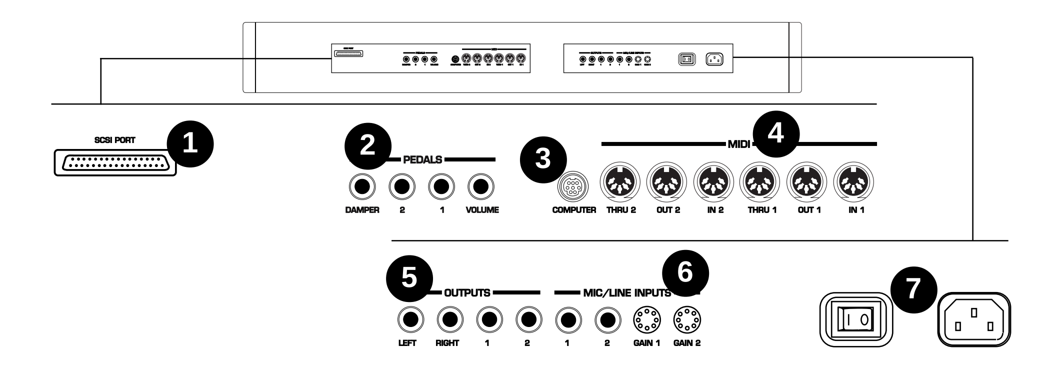
12. **Contrast** (Contraste): Controla el contraste de la pantalla.

13. **Note Pad**: Herramienta para ver textos escritos (listas de canciones, letras, etc..).

14. **Undo**: cancela las ultimas selecciones realizadas dentro de los entornos de edición.

15. **Help**: Ofrece una ayuda alternativa dentro de los diferentes entornos de trabajo.
16. **Store**: Salva las modificaciones en memoria (Performances, Sonidos, etc..).
17. **Keypad**: Controles numéricos para la introducción de los diferentes valores numéricos. (Datos de selección, parámetros, edición, etc..).
18. **Controles Dial, navegación de cursor y controles Enter/ Escape**: El control Dial se utiliza para la selección de datos en continuo; los cuatro controles direccionales (Cursor) sirvan para desplazar (arriba /abajo/izquierda/derecha)el cursor de la pantalla. El control Enter tiene una función que depende en el entorno en el que se encuentre, normalmente se utiliza para confirmar una decisión. El control Escape sirve para cancelar operaciones o para salir de determinados entornos.
19. **Libraries** (Librería): estos cuatro controles los utilizaremos para acceder a los diferentes tipos de sonidos internos (sonidos, performances, drum, sample).
20. **System** (Sistema): contiene una serie de funciones que afectan a todo el instrumento (pedales, afinación, velocidad del teclado, etc.).
21. **Midi**: le permite modificar las diferentes funciones dentro del entorno Midi.
22. **Disk** (Disco): contiene todas las funciones necesarias para grabar, salvar, y organizar todo tipo de información en los discos, disco duro o cualquier unidad externa SCSI.
23. **Sequencer** (Secuenciador): estos cinco controles le permiten controlar las diferentes funciones del secuenciador (Play, Stop. Rew, FF, Record)y dos controles para los entornos selección de canciones y edición de canciones.
24. **Grooves**: le permite escuchar las diferentes mezclas que dispone en memoria el instrumento así como para crear sus propias Grooves.
25. **Arpeggiator** (Arpegiador): activa el arpegiador que dispone el instrumento y le permite crear sus propios patrones arpegio.

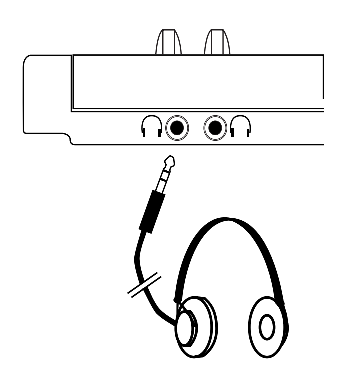
Panel Posterior (Conexiones)



1. **Puerto SCSI** (opcional): le permite conectar el instrumento a una unidad de almacenamiento externa (CD-ROM y Zip™).
2. **Pedals** (Pedales): pedal Damper, 1, 2, Volumen. Tres entradas para pedales de tipo Switch o de control continuo (con polaridad reversible) y una entrada para un pedal de volumen.
3. **Computer port**: puerto de conexión directa para un ordenador (Apple Macintosh o IBM PC y compatibles).
4. **Midi**: doble set de puertos independientes para realizar cualquier tipo de conexión Midi (MIDI IN A/B, MIDI THRU A/B, MIDI OUT a/b).
5. **Outputs** (Salidas) [Left, Right, 1, 2]. Salidas para la conexión a monitores externos o sistemas de amplificación exterior. Para reproducciones Mono use el jack left o right. Las salidas 1 y 2 emiten solo sonidos (sin efectos).
6. **Mic/Line Inputs**: (1, 2, Gain1, Gain 2). Salidas audio para las señales línea o micrófono (instrumento musical, grabador de cassette, CD, o micrófono). Para conexiones Mono utilice el jack in 1. El control del volumen de la señal Mic/Line de los Jacks in 1 y 2 se controlan con el regulador posicionado en la parte posterior de la unidad. Dispone de dos controles de ganancia para las dos entradas 1 y 2. Fully anti-clockwise = Line level, Fully clockwise = Mic level.
7. **Encendido y apagado y entrada para alimentación del teclado**: este control sirve para encender o apagar el instrumento. Conecte en esta salida el cable de alimentación que se adjunta con el instrumento y el otro extremo del cable a la toma de corriente.

El **Equinox** no dispone de un sistema de amplificación interno, por lo tanto para escucharlo necesita de unos auriculares o un sistema amplificador/altavoz externo.

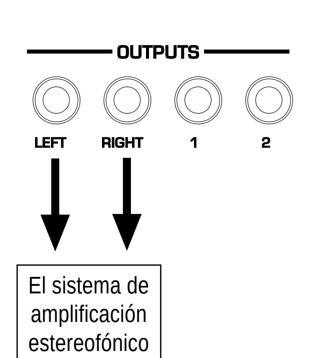
Para una amplificación externa se recomienda un sistema de amplificación estéreo con el fin de aprovechar la calidad de este instrumento.



Conexión a unos auriculares

Si prefiere tocar con unos auriculares para controlar la calidad de sonido, conecte La clavija de los auriculares en una de las dos entradas de auriculares situadas en la parte inferior izquierda del instrumento, debajo del panel Wheels.

Use el control de volumen Master para regular el volumen de la señal emitida a través de auriculares.



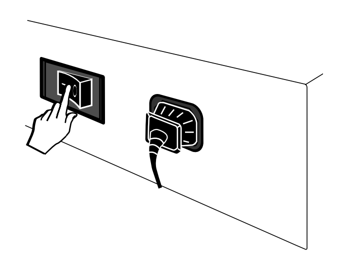
Conexión a un sistema de amplificacion

Antes re realizar la conexión con los cables Audio, asegúrese de que el instrumento está apagado y el volumen Master al mínimo.

Conecte los cables de conexión desde las salidas de la parte posterior del instrumento (left, Right) hasta el sistema de amplificación externo.

Use cables audio con jacks estándar 1/4". Para conectarse a un equipo estéreo utilice jacks tipo RCA. Para sistemas de amplificación MONO utilice uno de las salidas Left, Right. Las salidas 1 y 2 sirvan para la emisión de sonidos (sin efectos).

Encendido del instrumento



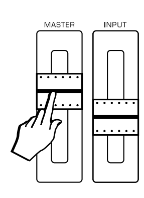
El control de encendido está posicionado en la parte posterior izquierda del instrumento (sí Vd. Está delante del teclado).

Encienda el instrumento una vez haya finalizado todas las conexiones con otros equipos (amplificadores, unidades Midi, etc.).

Después de unos instantes la pantalla se posicionará mostrando el último entorno utilizado (sonidos, performance, etc.).

Los diferentes modos disponibles se explican más adelante en este manual.

Ajustar el volumen

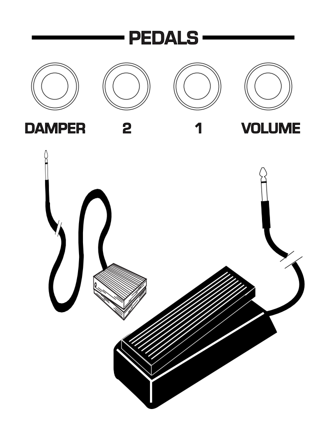


***Nota**: Para obtener buenos resultados ajuste el volume ajustando el volumen del mezclador o amplificador en lugar de bajando el volumen del instrumento.*

Regule el volumen general del instrumento con el control Master del panel frontal.

Si está utilizando auriculares podrá comprobar que un volumen optimo podrá estar a un nivel de 3/4.

Conexión de los pedales



(Todos los pedales de control de Generalmusic son accesorios opcionales).

Existen 4 entradas para pedales serigrafiadas con los nombres volume, 1, 2, Damper.

La toma volume no es programable y se utiliza para conectar al **Equinox** con un pedal de volumen estándar. Las otras tres entradas (Damper, 1, 2) son totalmente programables e inicialmente vienen configuradas de fábrica con las siguientes funciones:

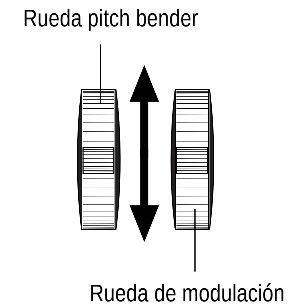
Ped1	=	Expresión
Ped2	=	Start/Stop
Damper	=	Damper (sustain)
Volume	=	Volumen

Las funciones asignadas a cada pedal se pueden memorizar para cada performance o para que afecten a todas las funciones del teclado.

Las tomas de los pedales Damper, 1 y 2 tienen una función asignada como hemos explicado y esta se puede habilitar o no de manera independiente para cada una de las 16 partes de una performance.

En las tres entradas (1, 2 y Damper) se puede conectar un pedal de tipo continuo (valores graduales) o un pedal tipo Switch (ON/OFF). Es posible invertir la polaridad de los pedales Switch.

Uso de las wheels



Dentro de las unidades de control de este teclado se incluyen dos ruedas que están situadas en la parte izquierda.

Su configuración por defecto es la siguiente:

Wheel 1 (izquierda) =Pitch Bend

Wheel 2 (derecha) =Modulación

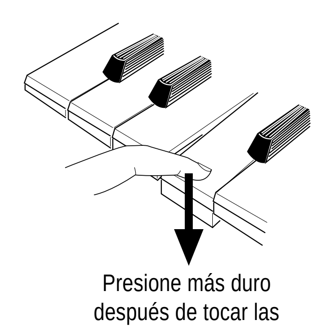
La rueda 1 (Wheel 1) está estructurada para que regrese automáticamente a su posición central.

La rueda 2 (Wheel 2) está estructurada para libre movimiento y mantenerse en la última posición establecida.

Generalmente las funciones que se aplican a estos dos dispositivos de control, afectan a todo el instrumento.

El efecto de las ruedas se puede habilitar o inhabilitar de manera independiente para cada una de las 16 partes de una performance.

Uso de Aftertouch

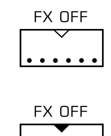


Esta característica le permite modificar la respuesta del teclado ante diferentes tipos de presión sobre las teclas. En el modo normal no se producirá ningún efecto cuando se presione las teclas, pero se puede aplicar un efecto presionando las teclas después de tocarlas.

El efecto Aftertouch se puede habilitar o inhabilitar de manera independiente para cada una de las 16 partes de una performance.

Tocar con o sin efectos

Independientemente de que este trabajando, solo con sonidos, o con performances, etc, en todos los casos podrá trabajar o no con efectos aplicados a los sonidos que utilice. Si en cualquier momento usted desea tocar sin ningún tipo de efectos internos, simplemente presione el control FX OFF y se realizará un bypass sobre los procesadores de efectos digitales internos.



Cuando el indicador luminoso (LED) este apagado, el/los sonido/s se emitirán con sus respectivos efectos programados.

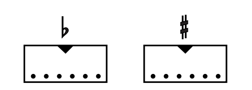
Cuando el indicador luminoso (LED) este encendido, la emisión de sonidos se hará sin efectos.

No se puede memorizar el estado on/off del control FX OFF.

Transposicion del instrumento

Transposición Master

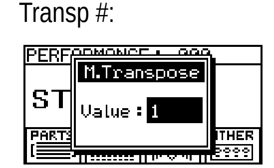
Los controles TRANSPOSE b/# le permiten ajustar la afinación del instrumento (transposiciones) en intervalos de semitonos (rango de variación +/- 24 semitonos = 2 octavas.



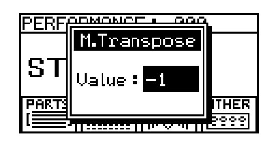
- Presione el control TRANSPOSE b o TRANSPOSE # para incrementar (#) o reducir (b) la afinación.

Transp #: Transp *b:*





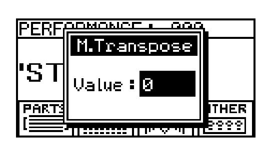
...



El grado de afinación del instrumento se modificará instantáneamente y en la pantalla aparecerá el valor de la transposición (0= afinación estándar).

- Presione el control TRANSPOSE b/# tantas veces como sea necesario hasta alcanzar la afinación deseada. Después de unos segundos, la pantalla regresará su estado inicial. El indicador luminoso de los controles Transpose permanecerá encendido siempre que el valor de la afinación seleccionado sea diferente al estándar inicial.

__Nota__: los efectos de la transposición , afectaran a todo el instrumento. Si , por ejemplo, accede al entorno de sonidos dentro de una performance, las performances actuaran con el nuevo grado de afinación. Si apaga el instrumento y los enciende de nuevo el grado de afinación regresara a su estado inicial estándar.



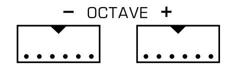
Para eliminar una selección de transposición en el teclado.

- Presione los dos controles Transpose al mismo tiempo.

Sección Transpose (Octavas)

Si esta tocando con un único sonido (en el entorno sonido), puede transponer la afinación en intervalos de octavas disfrutando de un rango de variación de +/- 5 octavas (60 semitonos).

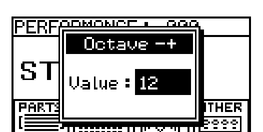
Si esta tocando en el entorno performance, las variaciones en octavas afectaran a la parte de la performance seleccionada (indicada por el cursos indicada).



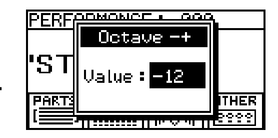
- Presione los controles OCTAVE + o OCTAVE - tantas veces como desee hasta alcanzar el grado de afinación deseado.



Octave +: Octave –:



…

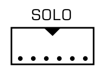


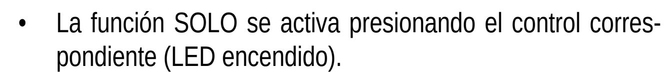
Nota: Las transposiciones por octavas, solo afectan al sonido que se este utilizando o ala parte de la performance seleccionada, a no ser que se trate de una transposición Master.

En la pantalla aparecerá una sub pantalla que le mostrara momentáneamente la variación de la afinación por octavas. Después de unos instantes, la pantalla volverá a su estado inicial.

Uso del control Solo

En situaciones multipartes (performances, drawbars, canciones) el control SOLO permite aislar un sonido del resto para poderlo modificar y escuchar los resultados sin escuchar el resto de los sonidos. Una vez que halla modificado el sonido como desee puede seleccionar otra pista o sonido para realizar nuevas modificaciones o si ha finalizado las modificaciones, puede regresar a la situación multipartes.





- La función SOLO se activa presionando el control correspondiente (LED encendido).

  En los entornos performance o canción, los sonidos se mostraran en las diferentes pistas. Para acceder a los diferentes sonidos simplemente seleccione la pista correspondiente.

  En el entorno Drawbar, el sonido corresponderá al Drawbar seleccionado. Para escuchar otro Drawbar, simplemente desplace el regulador correspondiente.

Cuanto mas utilice el **Equinox**, mas apreciara su simplicidad y facilidad de manejo.

La estructura del panel frontal se a diseñado para ofrecer de manera simple y directa acceso a todas las funciones y su pantalla de cristal liquido LCD de 128 x 64 pixel facilita una información precisa de cada operación con una terminología que combina la facilidad de entendimiento con gráficos demostrativos.

Pantalla grafica LCD

La pantalla del **Equinox** es la herramienta que le indicara en cada momento en que situación se encuentra.

Cada vez que encienda el instrumento la pantalla accederá al mismo entorno básico en el que se encontraba cuando anteriormente fue apagado.

La ultima selección en el modo de uso se memorizara cuando apague el instrumento.

La pantalla le indica en todo momento en que entorno esta y que funciones tiene a su disposición .

Por ejemplo, en el entorno sonidos, aparecerán el nombre del sonido seleccionado, el banco al que pertenece y el numero seleccionado con el mismo. Además aparecerá un menú con las 4 funciones asociadas.

Mas adelante, dentro de este manual explicaremos el resto de las pantallas.

Entorno en uso

Banco y numero de Sonido

SOUNDS: A 1

Equinox

WAVE CONTR EFFECT OTHER

Sonido en uso

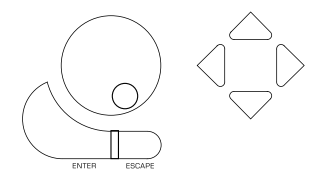
Menu de la funciones del sonido

Selección, navegacion e introduccion de datos

En el entorno Play, los controles Dial y Cursor funcionan como las principales herramientas de selección. En otros entornos, (secuenciador, funciones de edición, almacenamiento) estos controles se convierten en unidades de navegación e introducción de datos.

Selección - los controles dial y cursor

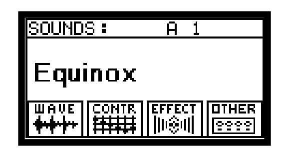
En el entorno Play el control dial es la principal herramienta de selección (sonidos, performances, etc.). Girando ese control en la dirección de las agujas del reloj seleccionara de manera consecutiva e incrementando el orden numérico, girando este control en la dirección contrario podrá hacer selecciones en el orden contrario.



Los controles cursor arriba/abajo, seleccionan datos (sonidos, performances, etc.) a modo de secuencia en pasos de uno en uno; el control curso arriba, incrementa el orden numérica, el control cursor abajo, lo reduce.

Los controles cursor izquierda/derecha activan momentáneamente una pantalla de selección que le permite escoger entre diferentes bancos (de fabrica y usuario).

Controles Funcion F1- F4

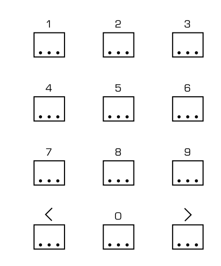


F1 F2 F3 F4

Estos cuatro controles situados bajo la pantalla sirven para seleccionar entre las funciones que se irán manifestando en la parte inferior de la pantalla en los diferentes entornos. Cada vez que selección una de estas funciones entrara en un nuevo entorno de edición.

Para regresar de un solo paso al menu principal presione el control MENU, (función F4), cuando sea aplicable.

Controles numericos

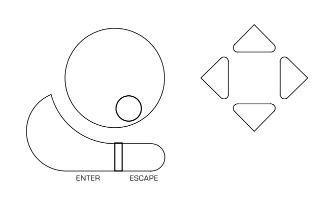


Una segunda herramienta para la introducción de datos son estos controles numéricos situados a la derecha de los controles cursor y sirven para introducir valores específicos.

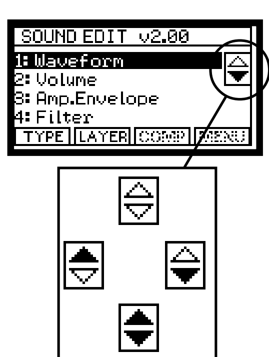
Estos controles son especialmente útiles en aquellos entornos donde se necesita la introducción de información a través de números. Dentro de algunos entornos se necesitara la introducción de dos números separados por un guión (por ejemplo 55-2). Utilice en estos casos los controles cursor izquierda/derecha para desplazarse a la izquierda o derecha del guión. Una vez halla finalizado, presione ENTER para confirmar.

Otra manera de realizar esta selección es utilizando, los controles (>) para incrementar o (<) para reducir el valor numérico de los diferentes parámetros.

Navegacion e introduccion de datos



En la mayoría de los entornos los controles dial y cursor, son las principales herramienta de navegación e introducción de datos. En todo momento, podrá ver en pantalla el posicionamiento cursor, (pertenece a la parte sombreada de la pantalla).

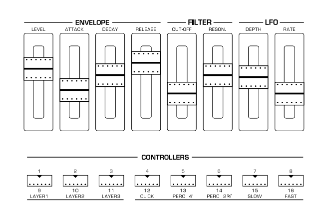


Las dos flechas que aparecen en pantalla indican la dirección (arriba/abajo) en que puede desplazar el cursor. La flecha negra indica que puede desplazar el cursor en esa dirección, la flecha blanca le indicara que el cursor no se puede desplazar en esa dirección.

Con el control dial podrá modificar los diferentes valores de los parámetros. Si lo gira en una dirección, incrementara los valores, y si lo gira en dirección contrario, los disminuirá.

Reguladores y pulsores de control

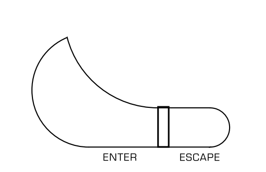
Los 8 reguladores y sus 8 pulsores de control llevan predefinidas una función de control, no obstante , estos controles son reprogramables para controlar las funciones que desee.



En los entornos SOUND (sonido), DRUM Y SAMPLE los reguladores operan como editores a tiempo real modificando las características del sonido de acuerdo con la función asignada a cada regulador . Cuando edite un sonido los 3 primeros controles actúan como activadores para los 3 layers en el sonido.

En los entornos canción y performance, estos reguladores sirven para controlar el volumen de la 16 pistas y los controles inferiores sirven para activar o desactivar las diferentes pistas.

Enter/Escape



El control ENTER generalmente sirve para confirmar una operación y, en algunos casos se utiliza para ejecutar una función como copiar una nota o realizar una cuantizacion dentro del entorno de edición de canciones. En algunas ocasiones, deberá estar trabajando con diferentes niveles de las paginas de edición, y utilizar el control Enter para desplazarse de uno a otro.

El control ESCAPE, generalmente se utiliza para cancelar operaciones y volver a la pantalla anterior. En determinados entornos de edición, el control escape le servirá para salir de diferentes niveles en los que este trabajando.

Introduccion de textos

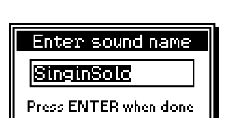
Cuando quiera introducir nombres (nombres de sonidos, performances, etc.) las telas del teclado serán como una maquina de escribir. En el siguiente gráfico mostramos como se ha realizado la configuración alfanumérica:

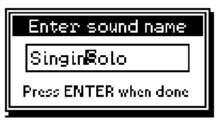


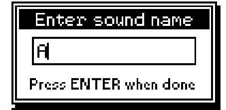
Las teclas blancas (A2-B6) representan las letras (A-Z) así como diferentes símbolos de puntualizaron. Las teclas negras (C#5-A#6) introduce los números del 0 al 9. El resto de las teclas están dotadas con diferentes funciones de escritura. La escritura de un nombre aparecerá en pantalla dentro de un recuadro.

Para introducir un nuevo nombre, teclee las teclas del teclado correspondientes. Los controles numéricos del panel frontal, también sirven para introducir números dentro de este entorno.

Las notas mas graves del teclado realizan las siguientes funciones de edición:







D2 (Re2): CAPS - activa/desactiva la utilización de letras mayúsculas.

D#2 (Re#2): INS/OVER - Escoge entre los modos Insert y Overwrite. El modo Insert introduce un carácter en la posición que este situado el cursor y todos los caracteres a la derecha del cursor se desplazarán un espacio hacia la derecha. Overwrite reemplaza el carácter seleccionado por el que se indique.

E2 (Mi2): SPACE - introduce un espacio en blanco entre 2 entradas.

F2 (Fa2): DELETE - cancela el carácter situado a la derecha del cursor.

G2 (Sol2): <- (BACKSPACE) - cancela el carácter previo y desplaza el cursor hacia atrás.

Una vez haya introducido el nombre presione ENTER para confirmar y cerrar la pantalla del nombre, o presione ESCAPE si no quiere introducir el nombre.

Guía de Usuario

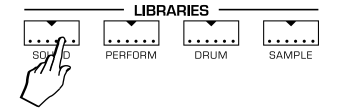
En esta Guía de Usuario explicamos todo lo que necesita saber sobre el **Equinox**.

Los temas que tratamos son:

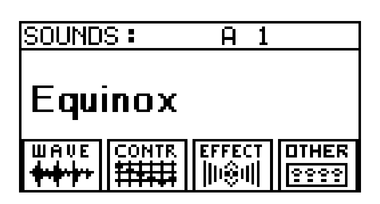
1. Entorno Sonidos (Sounds), Quick Edit & Advanced Edit
2. Entorno Performance
3. Entorno Drum
4. Entorno Sample
5. Entorno Drawbar
6. Arpegiador (Arpeggiator)
7. Grooves
8. Disco (Disk)
9. Sistema (System)
10. Midi
11. Secueciador (Seguencer)
12. Panel usuario (User)
13. Notepad

1 • Entorno Sonidos (Sounds)

Nota: Para todos los ejemplos de esta sección se necesita que el **Equinox** esté trabajando en el entorno SOUND (Sonido).



Si no está seguro de cómo regresar hasta el entorno SOUND, simplemente encienda el instrumento y presione el control SOUND situado bajo la pantalla.



Familias de Sonidos

Equinox está dotado con más de 1.000 sonidos de fábrica y estos están colocados divididos en 11 (+1) familias, que pretenden facilitar el acceso y disponibilidad de los diferentes sonidos. Cada familia (también llamada “Banco”) contiene hasta 128 sonidos.

A continuación detallamos las diferentes familias existentes:

PREVIEW
1. SYNTH A
2. SYNTH B
3. SYNTH C
4. SYNTH D
5. ORCHESTRA
6. GMX 1
7. GMX 2
8. GMX 3
14. DRUM KITS
15. DRUM SOUNDS 1
16. DRUM SOUNDS 2

PREVIEW

Nota: El banco PREVIEW no está disponible vía MIDI.

Se trata de un "banco virtual" que contine una selección de algunos de los mejores sonidos del **Equinox**, seleccionados de sus diferentes familias de sonidos.

SYNTH A, B, C, D

Estos son los sonidos “Core” del **Equinox**. La mayoria des estos sonidos han sido creados por músicos de fama internacional. Estos sonidos no solo enriquecen la gama de sonidos del **Equinox** si no que además dotan al **Equinox** con una extraordinaria capacidad de utilizar al **Equinox** como un synthesizer.

ORCHESTRA

Dentro de esta familia podrá encontrara los más clasicos sonidos de una orquesta. La mayoria de estos sonidos se han creado buscando los efectos perfectos para utilizarse cuando se esta trabajando con estilos, controlando su velocidad y aftertouch.

GMX 1, 2 y 3

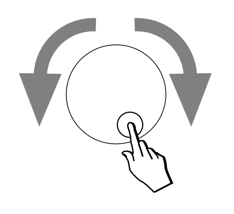
Se trata de un conjunto de sonidos estandar propias de Generalmusic y que están incluidos en la mayoria de los nuevos teclados de Generalmusic. El primer banco GMX1, está formado por los sonidos standard General Midi sound library. Este banco de sonidos es muy util cuando se está trabajando con midi files en formato general Midi, o cuando se está trabajando con otras unidades con programas compatible general Midi sound library. Los bancos dos y tres, contienen 256 sonidos tomados de la extensa librería musical de Generalmusic. Los sonidos de los tres bancos forman una compatibilidad perfecta con el exclusivo sistema de Generalmusic GMX, (no disponible en la versión U.S.A) para discos de cancioes y otros.

DRUM KITS Y DRUM SOUNDS

La familia de los Drum kits incluye todos los tipos de percusión que se pueda imaginar - desde el jazz al rock, orquestal, tecno, etc.. Además , el **Equinox**, a diferencia de la mayoria de los teclados, no solo es capaz de crear sus propios drum kits, sino que además puede editar de manera individual cada sonido de percusión. Por esta razón, se han creado dos familias para el almacenamiento de sonidos de percusión. Esto sonidos de percusión se pueden editar exactamente de la misma manera que el resto de los sonidos, se pueden almacenar como nuevos sonidos y utilizarse de manera individual o incorporarlos a los drum kits.

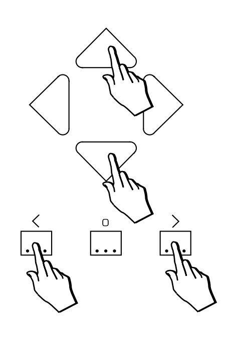
Selección de sonidos

Los sonidos se pueden seleccionar de tres maneras diferentes:



1. Girando el control Dial

Girando este control dentro del entorno de los sonidos, podrá hacer un scroll sobre todos los sonidos disponibles en memoria. Cuando finalice con el último sonido de una familia, empezará instantánemente con el primer sonido de la siguiente familia., hasta alcanzar el último sonido de la última familia de la memoria.

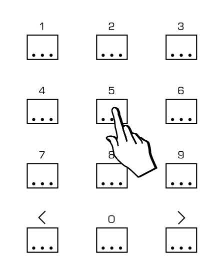


2. Por pasos individuales.

Usando los controles cursor arriba/abajo, o los controles INC/DEC podrá desplazarse de un sonido a otro a través de la variación del numero individual correspondiente a cada sonido.



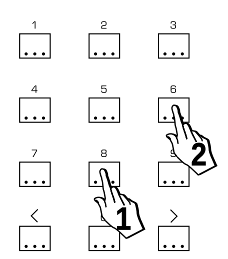
3. Introduciendo directamente su número de acceso.



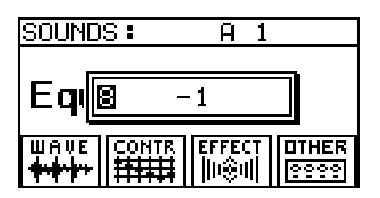
Este es el método más rápido y preciso para acceder a un sonido, pero para utilizar esté método precisa del conocimiento del número correspondiente a cada sonido. Necesita introducir dos némreos de acceso separados entre ellos por un guión. El primer numero puede estar comprendido entre el 1 y el 128. Representa a la localización del sonido dentro de la familia.

Después de introducir este número, use en control cursor derecha para desplazar el cursor hasta la parte derecha de la subpantalla. Este segundo número represanta el número correspondiente a la familia a la que pertenece el sonido que se desea seleccionar. Para conocer estos números de acceso desplacesé a la lista de sonidos que aparece en la páginas de este manual.

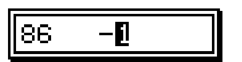
Ejemplo: Seleccionamos el sonido SOLO VOX con los controles numéricos. El sonido SOLO VOX es el número 86 de la familia de sonidos número 6 (GMX 1).

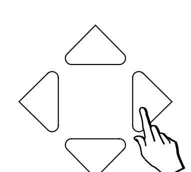


Paso 1. Primero presione el dígito «8».

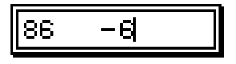


Paso 2. Posteriormente presione el dígito «6» para configurar el número «86».

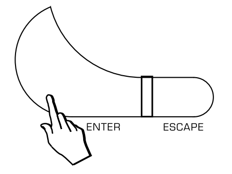




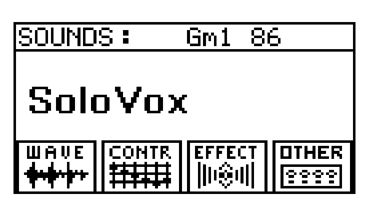
Paso 3: Presione el control cursor de desplazamiento a la derecha para desplazarse hacia la derecha del guión.



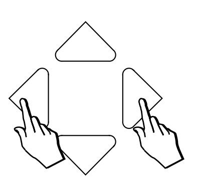
Paso 4: Marque el número 6.



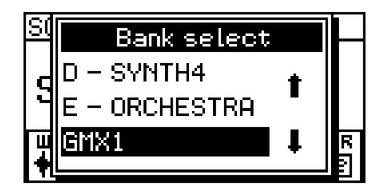
Paso 5: Presione Enter.



Movimiento entre las diferentes familias de sonidos



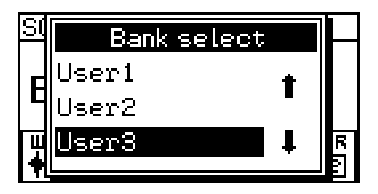
Puede darse el caso de querer pasar del sonido de una familia a otro perteneciente a otra familia. En estos casos, presione el control cursor derecha o izquierda para abrir la ventana de Selección de banco (BANK SELECT).



El nombre correspondiente a la familia de sonidos que se esté utilizando en ese momento aparecerá sombreada en pantalla y usando los controles cursor podrá pasar de una familia a otra. Una vez haya accedido hasta la familia deseada presione ENTER. Regresará a la pantalla anterior de selección de sonido y podrá operar con la nueva familia de sonidos como se ha explicado anteriormente.

Edicion y cambios de sonidos

Inmediatamente depues de los bancos de sonidos que vienen de fábrica, aparecerán una serie de bancos para sonidos del usuario, (llamados USER 1, 2, 3 ...). Dispone de 16 bancos de sonidos para usuario y cada sonido que edite podrá ubicarlo en una de las 128 posiciones disponibles de cada banco. Esto representa 2.048 (16 x 128) emplazamientos para colocar los sonidos que el usuario desee memorizar.



Puede editar cada sonido del **Equinox** hasta dejarlo a su gusto. Estos ajustes pueden ir desde ajustes en el tono y volumen hasta realizar una reconstrucción completa, creando un sonido totalmente nuevo y personal.

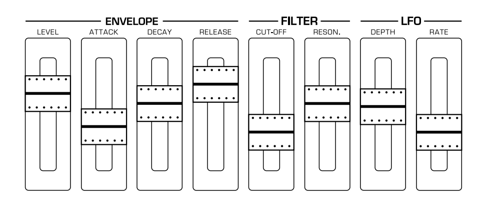
El proceso de edición de sonido se inicia a partir de un sonido base y a partir del mismo se pueden realizar todas las variaciones que el usuario estime oportunas. En el proceso de edición de un sonido, puede decidir en todo momento si memorizar los cambios realizados o simplemente utilizarlos en el momento y posteriormente regresar al sonido original. Este proceso se explica con detalle en el apartado ALMACENAMIENTO DE SONIDOS.

Existen dos maneras diferentes de editar un sonido.

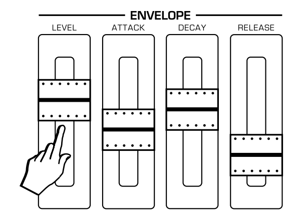
El primer método es el *Quick Edit* , proceso por el cual puede modificar rápida y facilmente el sonido utilizando los 8 reguladores del panel frontal.

El segundo metodo es el denominado *Advanced Edit* que utiliza los cuatro controles bajo la pantalla y se trata de un sistema de edición más complejo.

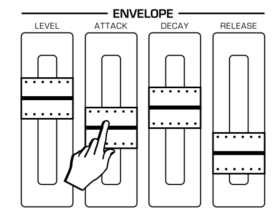
Quick Edit - (Uso de los reguladores del panel frontal)



Estos 8 controles posicionados en la parte superior izquierda del panel frontal, le permiten controlar y modificar a tiempo real las características principales de cualquier sonido.

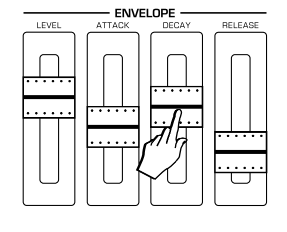


LEVEL (NIVEL): Se trata del volumen general del sonido. Si desplaza este control hacia arriba, el volumen se incrementará. La mayoria de los sonidos disponibles de fábrica están preseleccionados con un volumen considerado óptimo. En algunas ocasiones, especialmente cuando se utilizan los filtros para efectos especiales, podría elevarse en exceso el volumen del sonido y se necesitará reducir su sonido con respecto al resto de los sonidos utilizados en ese momento por el instrumento.



ATTACK (ATAQUE): Este control regula el tiempo que transcurre desde que se presiona una tecla hasta que el sonido de esta alcanza su punto máximo de volumen.. Este tiempo es más reducido cuanto mas hacia arriba se posicione este control. Si selecciona el tiempo de ataque más rápido (control posicionado en la parte superior), creará un sonido más percusivo. Podrá ir obteniendo sonidos más suaves y cálidad a medida que vaya reduciendo el tiempo de ataque.

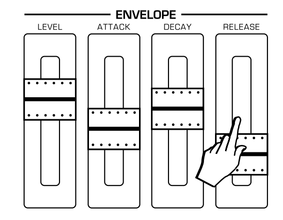
Cada sonido tiene memorizado un tiempo de ataque inicial. Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido con la velocidad de ataque inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.



DECAY: Este control solo afecta a los sonidos que disfrutan del efecto “Decay”. Este es un efecto que afecta al sonido una vez se ha presionado la(s) tecla(s). Un buen ejemplo donde se puede sentir este efecto es el sonido de Piano. Cuando presiona las teclas y las mantiene presionadas queda como un sonido final “decay”. Como hemos comentado al inicio de esta explica-

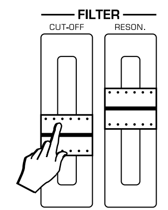
ción, este efecto no se puede crear en todos los sonidos, por ejemplo en el sonido de órgano no se puede producir este efecto, pues el sonido permanece constante durante todo el tiempo que mantenga presionado las teclas. Por lo tanto, este control se utiliza para determinar el tiempo en que tarda el sonido en apagarse desde que se presiona las teclas hasta que deja de percibirse el mismo.

Cada sonido tiene memorizado un tiempo de decay inicial. Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido con el tiempo decay inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.



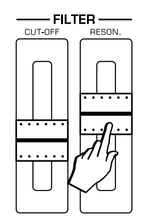
RELEASE: Este control se utiliza para determinar el tiempo en que sigue perceptible el sonido una vez que se ha dejado de presionar a las teclas. Este periodo de tiempo se incrementará a medida que desplace este cursor hacia arriba. El tiempo máximo de este periodo puede estar comprendido entre veinte y treinta segundos.

Cada sonido tiene memorizado un tiempo inicial. Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido con el tiempo release inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.



CUT OFF: De una manera sencilla se puede decir que este es el control de tono más importante. Este efecto junto con el de resonance se suelen utilizar para una manipulación completa del carácter tonal de los diferentes sonidos. Si desplaza este control hacia abajo cerrará los filtros y los efectos originales tendrán un tratamiento inferior. Esto generalmente, produce un efecto que hace al sonido mas cálido y menos “fizzy” (espumoso). Desplazando este control hacia arriba, incrementará la brillanted del sonido.

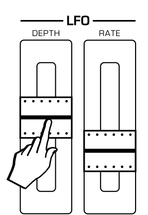
Cada sonido tiene memorizado su propia selección de este efecto. Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.



RESONANCE (RESONANCIA): Este es el segundo control fundamental en la selección de los filtros, e introduce unos efectos armónicos complejos que se pueden añadir al final de la emisión del sonido. En algunas ocasiones, estos sobretonos solo se pueden producir si el filtro cut-off está lo suficientemente bajo.

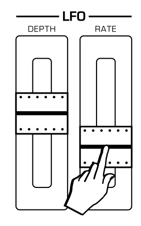
Pruebe a posicionar este control en una posición relativamente elevada y luego desplace este control mientras esté tocando. Los diferentes efectos sonoros producidos por los filtros es uno de los elementos principales de los clásicos sintetizadores de sonidos.

Cada sonido tiene memorizado su propia resonancia inicial. Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido con la resonancia inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.



LFO DEPTH: Este control se utiliza para regular la cantidad de efecto vibrato o modulación a cada sonido. Si el sonido inicial llevaba consigo algún tipo de efecto vibrato o modulación, podrá incrementarlo o reducirlo con este control e incluso omitirlo totalmente (posicionando este control al mínimo).

Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido con el efecto inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.



LFO RATE: Este control se utiliza para ajustar la velocidad del vibrato o modulación en un sonido. Este control se ha diseñado para utilizarse en conjunto con el control LFO DEPTH.

Si después de distintas modificaciones, desea dejar el sonido con el efecto inicial, simplemente posicione este control en la parte central de su recorrido.

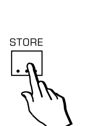
Almacenamiento de los sonidos

Cada vez que cree un sonido nuevo, podrá hacer dos cosas, o memorizarlo para tenerlo dispuesto en memoria cada vez que lo necesite o simplemente olvidarlo y no memorizarlo.

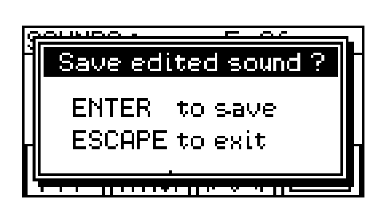


Cuando esté utilizando un sonido modificado y que no se ha guardado en memoria, en la pantalla aparecerá una marca a la derecha del nombre del sonido.

Para cancelar un proceso de edición, simplemente utilice los controles Dial o cursor para escoger otro sonido y automaticamente se olvidará la edición anterior. Si está utilizando uno de los menus avanzados de edición (WAVE; CONTROL; EFFECT o OTHER), o en otro tipo de entorno, simplemente presione ESCAPE tantas veces como sea necesario hasta llegar a la página de selección de sonidos. Luego realice un scroll entre los diferentes sonidos y seleccione el sonido que desee, cancelando de esta manera las anteriores funciones de edición.



Si, por el contrario, decide almacenar en memoria los sonidos modificados a su gusto, lo que debe hacer, una vez creado el sonido que desea memorizar, es presionar el control STORE.





Durante el proceso de almacenamiento (Store) , primero se le preguntará por el destino donde desea memorizar el nuevo sonido y luego se le dará la oprtunidad de cambiar el nombre al sonido.

Localizaciones de los sonidos usuario

Cada vez que cree un nuevo sonido este se denominará “User Sound” (Sonido de usuario). Al igual que con los sonidos iniciales de fábrica, estos sonidos tambien se almacenan en familias (o bancos). Además de las 11 familias de sonidos que trae de fábrica el **Equinox**, este instrumento dispone de 16 familias de 128 sonidos cada una, destinadas al almacenamiento de los nuevos sonidos del usuario. Esto significa que el usuario dispone de 2.048 posiciones diferentes para almacenar sus propios sonidos en el **Equinox**.

Cuando presione el control Store, almacenará el sonido con el que haya estado trabajando. Durante este proceso se le preguntará en que banco desea almacenar el nuevo sonido.

A pesar de que usted puede posicionar el sonido en la localización que prefiera, el **Equinox** dispone de una función que denominamos “Mirror location” a través de la cual el instrumento recomienda una posición donde considera que posteriormente será más facil de encontrar.

Mirror locations (localizaciones mirror)

Como ya hemos comentado los sonidos iniciales del **Equinox**, están almacenados en 11 familias de 128 sonidos cada una. También sabemos que el **Equinox** dispone de 16 familias de sonidos (128 sonidos cada una) para que el usuario posicione en estas familias los sonidos que él mismo produce. Esto significa que el usuario puede almacenar tantos sonidos como posiciones en las familias de usuarios existen. Partiendo de esta idea afrontamos ahora lo que entendemos por Mirror Locations.

Cada sonido de fábrica lleva asociado un Mirror Location, esto es, una localización en un banco de sonidos de usuario donde se almacena la localización del sonido. Esta localización tiene el mismo numero de banco y la misma posición dentro del mismo que el sonido original. Todo esto se hace para simplificar al máximo el acceso a la extensa librería de sonidos del **Equinox**.

Por ejemplo, si modificamos el sonido MOON WIND que es el sonido 98 de la familia 7 (GMX2), al presionar el control Store, la posición recomendada por el **Equinox** será la posición #98 dentro del banco User # 7.



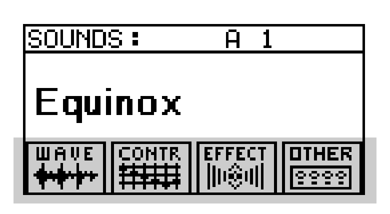


Por supuesto si a Vd. no le agrada esta posición puede almacenar el sonido donde desee. Sin embargo, Generalmusic recomienda este sistema para facilitar el almacenamiento de acceso a los diferentes sonidos del usuario. Si afecta esta localización el proceso de almacenamiento se reduce a presionar Enter varias veces.

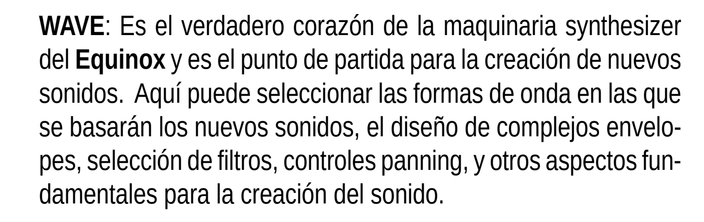
Edicion avanzada (Uso de los Menus)

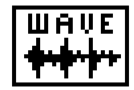
Si desea entrar en profundidad en el proceso de Edicion de un sonido y no le basta con las modificaciones efectuada a traves de los 8 controles del panel central, puede utilizar otros procesos más complejos de edición. Dentro de estos entornos encontrará el verdadero poder sintetizador del **Equinox**.



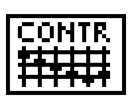


Los controles de edición avanzada se dividen en cuatro categorias.

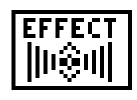




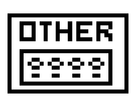
WAVE: Es el verdadero corazón de la maquinaria synthesizer del **Equinox** y es el punto de partida para la creación de nuevos sonidos. Aquí puede seleccionar las formas de onda en las que se basarán los nuevos sonidos, el diseño de complejos envelopes, selección de filtros, controles panning, y otros aspectos fundamentales para la creación del sonido.



CONTROL: Este entorno incluye una serie de controles en directo que se pueden incluir en el sonido y asignarlos a los controles Wheel, velocidad y aftertouch de una performance.

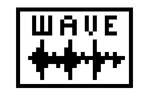


EFFECT (EFECTOS): Hasta cuatro procesadores digitales por señal están a su disposición para utilizarlos en la creación de su sonido. Dentro de este entorno, encontrará un amplio abanico de tipos de efectos, desde los clasicos Reverbs hasta una gran variedad de Chorus, phasers, delay, distorsión, pitch, shifting, ring modulation, compression, 3D y EQ.



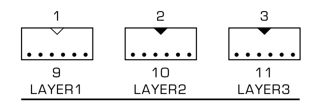
OTHER (OTROS): Otros controles adicionales para la elavoración de sonidos.

Menu Wave



Layers

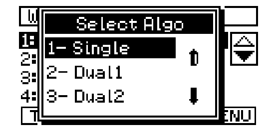
Lo primero que necesita saber cuando entre en el entorno del menu Wave para editar o crear un sonido, es que todos los sonidos de **Equinox** se han creado hutilizando 1, 2 o 3 layers. Despues de presionar el control Wave entrara en la pantalla del menu Wave, revise los tres controles layer del panel.



Cuando este en la edición Wave estos tres controles seleccione las distintas layer. Hasta los tres indicadores luminosos pueden estar encendidos, (no se preocupe si algunos del los tres flasean). Estos controles le indicarán por cuantos layers componen el sonido seleccionado.

Si flasea el layer de uno de ellos, eso le indicará que está disponible para la función de edición. Nosotros indicamos este efecto como Active Layer. Si Vd. quiere ajustar alguna selección de los menus de la pantalla solo tiene que cambiar las selecciones del layer activo. Para poner otro layer diferente activo, simplemente presione su control correspondiente una vez. El indicador luminoso del nuevo control empezará a flasear y el anterior se mantendrá constante. Para omitir un layer simplemente presione su control asociado hasta que el indicador luminoso se apague.

Llegados a este punto nos podremos preguntar que es un layer. De manera simplificada se podría decir que un layer es un sonido. De hecho, mucho de los sonidos del **Equinox** se han creado utilizando un solo layer. Cuanto más complejo sea el sonido más layer necesitará combinar para crear el efecto deseado. Partiendo de un punto inicial, la edición de un layer es muy similar a la de otro, por lo tanto, en nuestros ejemplos de ésta sección nos vamos a concentrar en la explicación de la edición de un único layer. La creación de sonidos multilayer es muy simple, una vez que hamos comprendido como es el proceso de edición de un layer.



Los layers, su vez, pueden ser de diferentes tipos - forma de onda simple o forma de onda dual -. Para las proximas explicaciones entenderemos que utilizamos los tipos más simples de layer, es decir, un layer individual.



Para usuarios más avanzados que quieran conocer más sobre los distintos layer dual, a continuación mostramos una guia rápida.

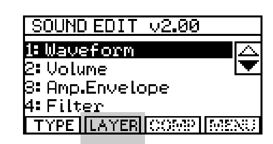
Dual 1: Volumen independiente. Amp Envelope. Filter y Pitch Envelope para cada forma de onda.

Dual 2: Como el anterior pero los dos filtros están en serie y common a ambas formas de ondas.

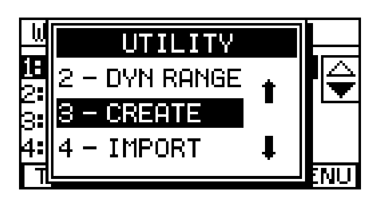
Dual 3: El volumen y el Amp. Envelope son comunes, mientras que los filtros son independientes para cada forma de onda.

Dual 4: Todo es comun para cada ambas formas de onda.

Layer



El control ***LAYER*** le permite añadir nuevas layers a un sonido (usando la función *CREATE*) creado por Vdd. o los residentes en memoria (usando *IMPORT*). Dentro de este entorno puede seleccionar la velocidad y el rango de teclas afectadas para cada lanyer permitiendole, asi crear diferentes secciones dentro de la extensión del teclado.

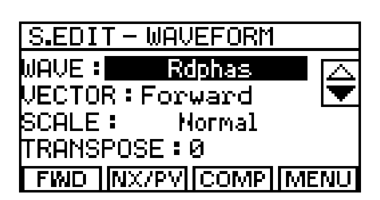


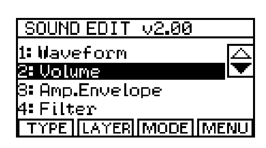
Vamos a ver ahora las diferentes funciones dentro del menu WAVE.



WAVEFORM

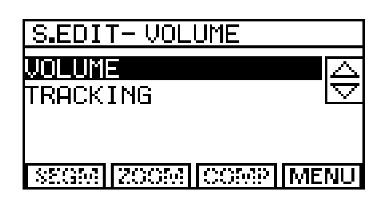
Dentro de este entorno puede seleccionar el tipo de onda que puede utilizar. Los otros controles dentro de este menú le permiten ajustar la afinación y la manera en la cual se ve afectada esta forma de onda por la velocidad y el aftertouch.

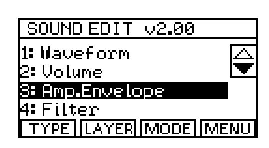




VOLUME

Este menu le permite controlar el volumen general del layer y también puede seleccionar que cantidad de volumen cambiar cuando aplique la velocidad o el aftertouch.

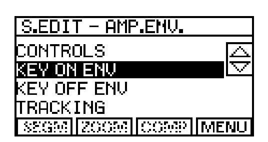


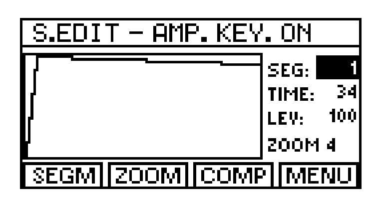


AMP. ENVELOPE

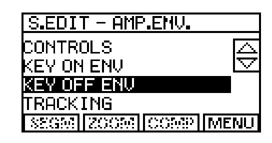
La función principal de este menú es permitirle dibujar dos tipos de envelopes denominados KEY ON y KEY OFF. En cada uno de estos envelopes podrá determinar la pendiente y evolución del volumen general del sonido en el tiempo.

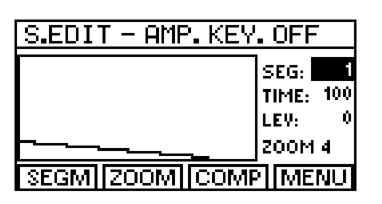
En la pantalla del envelope KEY ON la pandiente y dibujo de evolución del sonido, se corresponde a la respuesta que tandrá la emisión del sonido, mientras se mantiene presionada la tecla.



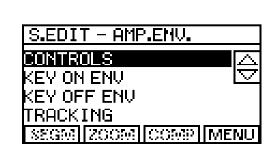


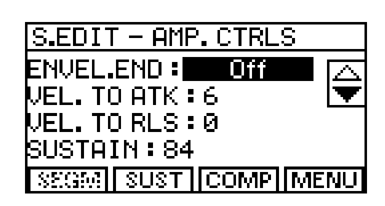
En la pantalla del envelope KEY OFF se representa la evolución del sonido una vez liberada la tecla.

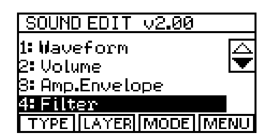




Bajo el Sub-menu CONTROLS encontrará una serie de funciones con las cuales podrá modificar las curvas de los envelopes. Estas funciones le permitiran realizar una serie de cambios en los envelopes cuando se apliquen en el teclado los efectos velocidad y aftertouch.

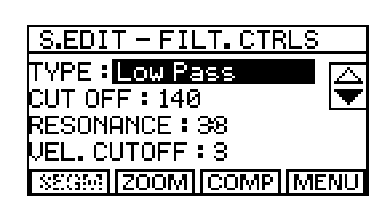


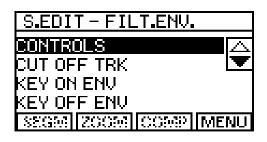




FILTER (Filtro)

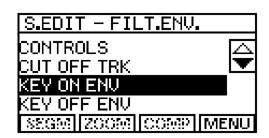
Dispone de cinco tipos diferentes de filtros. Dentro del menu CONTROLS puede elegir el tipo de filtro, el Cut-Off y Resonance (resonancia), y sus valores para ser controlados por la velocidad y-o Aftertouch.

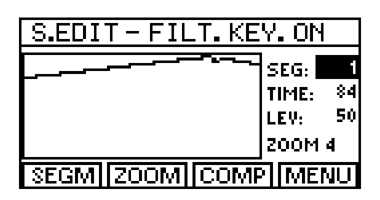




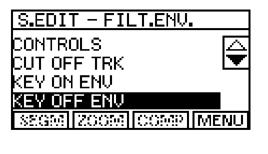
Los tres últimos parámetros del menú FILTER/CONTROLS le permiten seleccionar la efectividad de los dos filtros envelopes disponibles. Estos envelopes se denominan respectivamente Key On y Key Ooff. En cada una de las pantallas de los envelopes podrá dibujar su evolución y el punto Cut-off de los cambios de filtros.

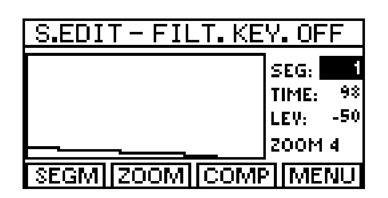
En la pantalla del envelope Key On el diagrama dibujará el lugar del punto Cut-off mientras se mantiene presionada la tecla.





En la pantalla envelope Key Off se muestra el punto de cambio Cut-off cuando se libera la tecla.

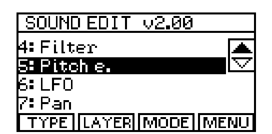




***NOTA**: Con el fin de poder escuchar los efectos de estos dos envelopes, seleccione env.depth, (a través del menu controls), en un valor superior a cero.*

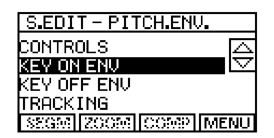


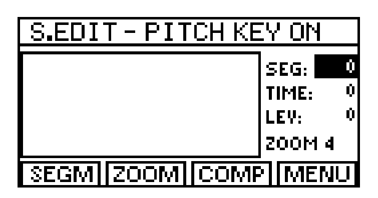
PITCH ENVELOPE



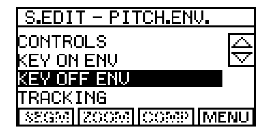
Esta función le permite dibujar los dos envelopes (key On y Key off). En cada una de las pantallas de estos envelopes podrá dibujar la curva de variación de afinación a lo largo del tiempo.

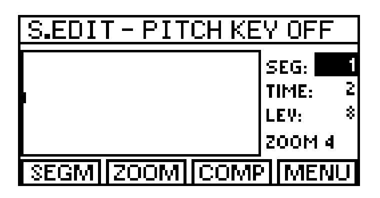
En la pantalla del envelope Key On podrá dibujar la evolución de la afinación del sonido mientras se mantiene una tecla presionada.





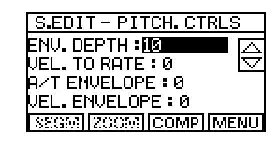
En la pantalla del envelope Key Off podrá dibujar los cambios de afinación producidos en el sonido, una vez liberada la tecla.





En el menu CONTROLS podrá encontrar una serie de parámetros que le permitirán modificar la velocidad y profundidad de estos envelopes de acuerdo con la velocidad y aftertouch.

***NOTA**: Con el fin de poder escuchar los efectos de estos dos envelopes, seleccione env.depth, (a través del menu controls), en un valor superior a cero.*



...

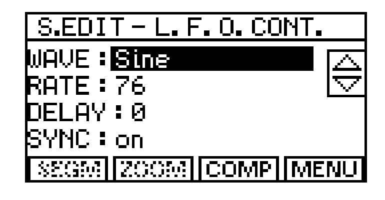


L.F.O

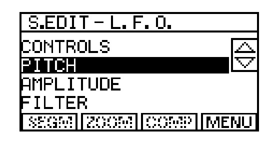


La sección L.F.O. se usa para añadir modulación en el layer utilizado. Se pueden aplicar hasta cinco tipos diferentes de modulación. El tipo de modulación irá acorde a la velocidad y a otras características que podrá seleccionar dentro del menú CONTROLS.



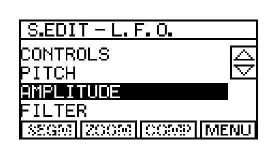


La modulación aplicada se puede extraer de tres fuentes diferentes - *PITCH,*



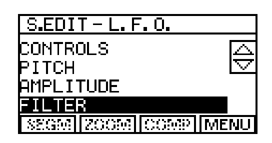


AMPLITUDE





o *FILTER*.





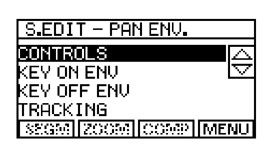
Cada uno de estos tres menús disponen de idénticas características. En cada uno de ellos, puede elegir que cantidad de efectos de modulación general puede aplicar (sin OSCILLATOR 1) y cuanta modulación extra se puede aplicar cuando se utiliza el aftertouch (A/T OSCILLATOR 1).

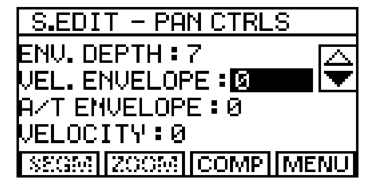
PAN



El menú PAN ofrece dos métodos diferentes para modificar la posición panorámica del layer seleccionado.

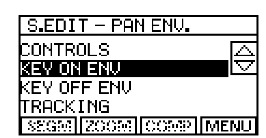
El primer método le permite modificar el pan del teclado en función de los parámetros seleccionados velocity y aftertouch. Los parámetros VELOCITY y AFTERTOUCH se pueden determinar en el menu CONTROLS.

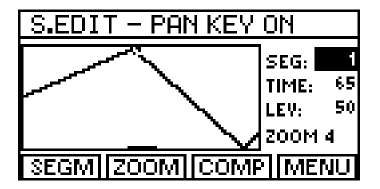


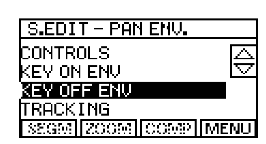


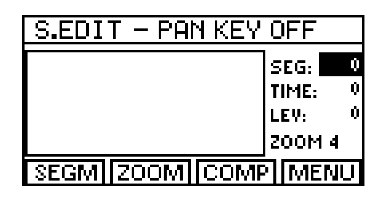
El segundo método de variación de la posición Pan es dibujando los dos envelopes.

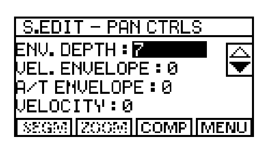
Estas modificaciones en los dibujos de los envelopes (KEY ON y KEY OFF) las puede realizar como se ha explicado en los apartados PITCH ENVELOPE, FILTER ENVELOPE y AMP ENVELOPE.





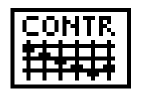


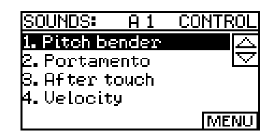




Así como en el resto de los envelopes del **Equinox**, deberá seleccionar el parámetro ENV. AMOUNT (en el menu CONTROLS), antes de que estos envelopes tengan efecto.

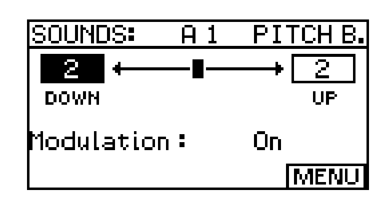
Menu Control



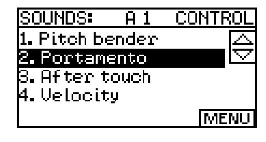


PITCH BENDER

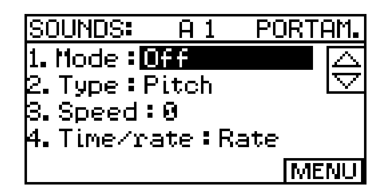
Dentro de este entorno puede determinar la cantidad de efecto pitch a aplicar al dispositivo pitch bend wheel.



La selección de cantidad de efecto pitch cuando la rueda se desplaza hacia arriba es independiente a la selección de la cantidad de efecto pitch cuando se desplaza la rueda hacia abajo. Este menu tambien dispone de la selcción de la cantidad de efecto modulación aplicado por este dispositivo.



PORTAMENTO



MODE: En estado NORMAL se produce un efecto pitch cada vez que se toca una nota. En estado LEGATO permite que el efecto solo se produzca si cuando se presiona una tecla previamente está otra presionada.

TYPE (Tipo): Esto solo se aplica cuando en el curso de pasar de una nota a otra , toca otra nota entre ambas. Los tipos de control de esta selección depende desde donde se comience;

Floating: El nuevo portamento comenzará desde el pitch previo a la nueva tecla presionada.

Re-Start: El nuevo portamento comenzará desde el último destino del anterior portamento.

SPEED (VELOCIDAD): el tiempo tomado para que se produzca este efecto.

TIME/RATE. Este control afecta al modo de interpretación de la selección de velocidad. Cuando se selecciona este parámetro dentro del entorno tiempo (TIME) la selección de este parámetro viene interpretado en unidades de tiempo de pasar de una nota a otra nada más. Esto significa que el tiempo tomado entre dos notas será siempre el mismo.

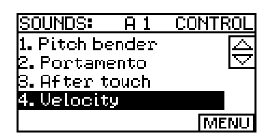
Cuando este parámetro se establece en el entorno de trabajo RATE, los valores controlan la cantidad de tasa de cambio de afinación por segundo. Est significa que el tiempo tomado de una nota a otra depende de la distancia entre ellas y no del tiempo real. Esto significa que se producirán modificaciones en función de las notas que se presionen.



AFTERTOUCH

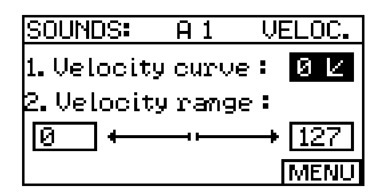
Con este control puede habilitar/inhabilitar el efecto aftertouch.





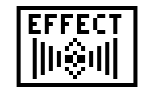
VELOCITY

Puede escoger entre 8 tipos distintos de curvas de velocidad. Un pequeño gráfico en pantalla mostrará las diferentes curvas. Hay 4 curvas normales 0, 1, 2, y la 3 (donde presiones duras emiten sonidos superiores) y cuatro invertidas 4, 5, 6 y 7 (donde presiones duras dulcifican la emisión de sonidos)

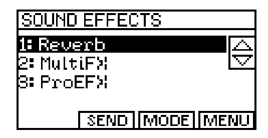


Con este menu tambien puede determinar los límites de velocidad de su sonido usando el parámetro VELOCITY RANGE.

Menu Effects (Efectos)

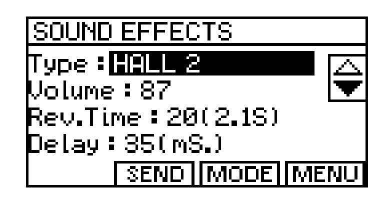


Se dispone de tres procesadores de efectos (DSPs). Estos se pueden utilizar de manera individual o combinados- en serie o paralelos.

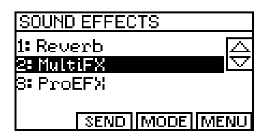


REVERB

Esta sección contiene una librería de diferentes efectos Reverbs. Utilice el control de selección TYPE paea escoger el tipo de reverb que desee utilizar.

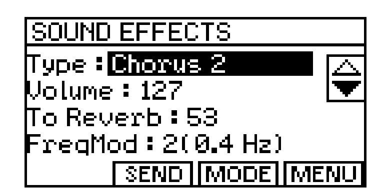


Bajo el nombre de tipo de efecto reverb, podrá encontrar todos sus parámetros de control. La salida de la sección “Reverb” en “100% wet” (esto significa ausencia de mix con la señal original).

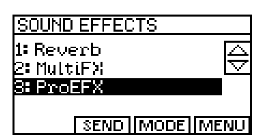


MULTIFX

Esta sección está dotada con una ámplia selección de tipos de efectos que van desde los delays Mono y Estéreo hasta Chorus, Distorsión y Pitch Shift. Seleccione en pantalla TYPE y escoja el tipo de efecto que desee.

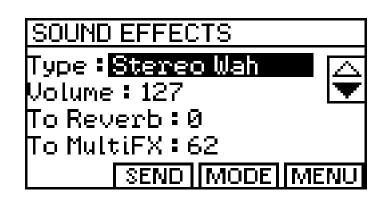


Bajo el nombre de tipo de efecto, podrá encontrar todos sus parámetros de control. Estos parámetros variarán en función del tipo de efecto seleccionado.



PROEFX

Esta es la sección más importante y poderosa de las tres secciones de efectos existentes.

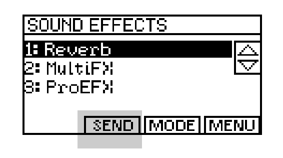


Además de disponer de una amplia variedad de efectos de extraordinaria calidad (Flanger, Chorus, Overdrive etc.), dispone de una serie de populares funciones de proceso de estudio como 3D, EQ, Loudness Maximizer, Audio Exciter etc.).

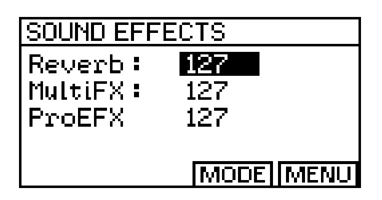
Se trata también de la única sección de efectos que ofrece la posibilidad del parametro WET/DRY mix en aquellos efectos en que es posible esta función. Esta sección además puede quedar totalmente inhabilitada y utilizarse como un control de señal directo estéreo (Vease SEND).

Esta sección contiene dos controles “post envio” que le permiten enviar el sonidos despues de que haya sido tratado por la sección ProEFX, al reverb (TO REVERB), o al MultiFX (TO MULTIFX).

Funciónes Efectos



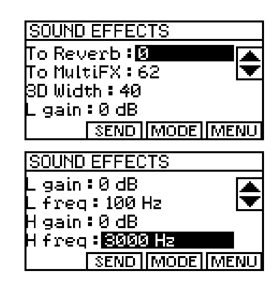
SEND (F2): esta función le permite determinar la cantidad de efecto aplicado a cada sonido. Para los efectos REVERB y MULTIFX , simplemente seleccione el valor que quiera aplicar de cada efecto, con los valores comprendidos entre 00 y 127.



La sección ProEFX del menu SEND trabajo de manera diferente a las otras dos secciones de efectos, porque las salidas Reverbs y MultiFx son 100% wet , la cantidad de señal en el sonidos se controla con el control de nivel ProFX.

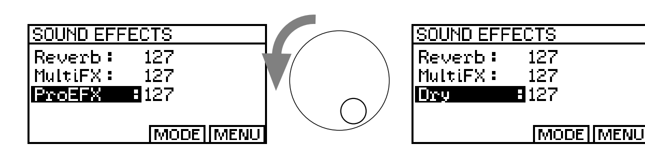
Si está utilizando un efecto de la sección PROEFX, luego, en muchos casos, este dispondrá del parámetro WET/DRY, (por ejemplo, el efecto STEREO WAH tiene este parámetro). Este es

un valor que está comprendido entre el 0 y el 100 y donde el 00 significa 00% dry ,es decir, sin efecto y el 100 significa 100 % wet, es decir que se produce una mezcla efecto/sonido 50/50.

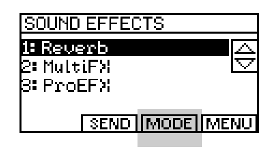


***Nota**: Algunos efectos no disponen de este parámetro WET/DRY, por ejemplo los efectos 3D, EQ, etc.. no disponen de este parámetro.porque estos efectos tienen una finalida distinta al propósito perseguido con el parámetro WET/DRY.*

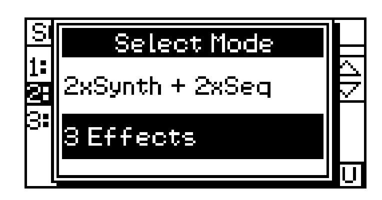
Si no desea usar ningún tipo de efecto de esta sección, salga de la sección y envie el mensaje DRY LEVEL. Para hacer esto, simplemente desplace el cursor de pantalla hasta la palabra ProEFX y gire el dial en la dirección contraria a la dirección de las agujas del reloj.



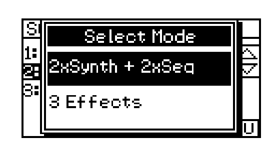
Ahora el nivel enviado controlará la cantidad de señal en el mix.



MODE (F3): cuando esta activo, esta función le permite seleccionar el modo de los efectos. El modo normal, es el denominado “3 Effects” y este ofrece a los tres procesadores de efectos en el estado comentado anteriormente.



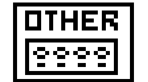
Este modo es el más utilizado al ofrecerle la máxima flexibilidad en la programación de sonidos.

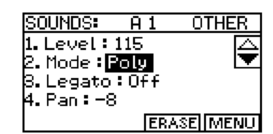


El segundo modo, (2xSynth + 2xSeq) se ha diseñado exclusivamente para situaciones en las que desee utilizar el secuenciador interno del **Equinox** mientras toca con los sonidos o performances de manera simultánea.

En este modo tiene disponibles para los sonidos y performances los efectos Reverb y MultiFX. Sin embargo, los diferentes sonidos utilizados , emplearán sus propios efectos que han sido seleccionados de manera independiente, (SONG EDIT/ EFFECTS).

Menu Other





MODE

Aquí puede seleccionar el modo monofónico o polifónico de los sonidos de la siguiente manera:

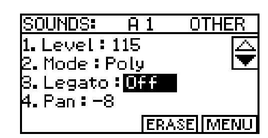
POLY: Modo polifónico normal;

MONO L: Prioridad de la nota izquierda;

MONO R: Prioridad de la nota derecha;

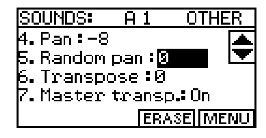
MONO T: Prioridad a la última nota sin retrigger

MONO L+R: Prioridad a la última nota con retrigger.



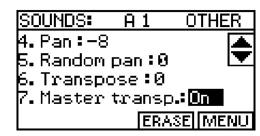
LEGATO

Posicionando esta función en activo “ON” causará que una porción del ataque inicial del sonido sea procesado cada vez que se presionen las teclas “Legato”.



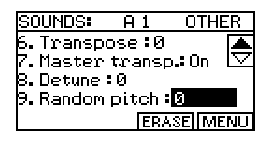
RANDOM PAN

Esta función modifica automaticamente la emisión panorámica del sonido en una cantidad dependiente de la nueva nota que toque. La cantidad de variación se limita al valor seleccionado por usted. A nivel máximo (7) la posición de emisión del sonido puede estar totalmente en el canal izquierdo o derecho tal y como determine.



MASTER TRANSP.

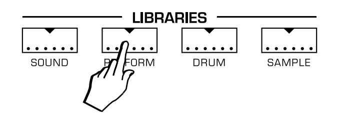
Le recomendamos que normalmente esta función esté seleccionada en posición ON (activo). Esto significa podrá afectar con los controles Transpose del panel frontal a la emisión del sonido seleccionado. En algunas situaciones, por ejemplo cuando cree un sonido de percusión, puede que no desee que este sonido se vea alterado por modificaciones en su entonación, en este caso seleccione esta función en OFF.



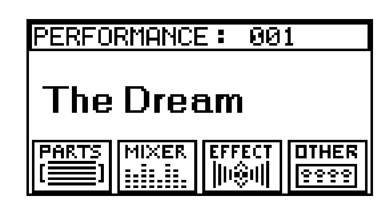
RANDOM PITCH

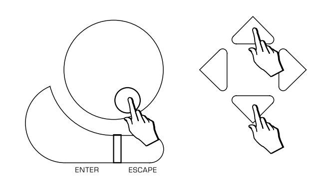
Normalmente esta función se utiliza para producir pequeñas variaciones de entonación a los sonidos cada vez que toque una nota. La cantidad de modificación en la entonación viene determinada por su propia selección previa. Su valor máximo es 7.

2 • ENTORNO PERFORMANCE



Una Performance es una combinación de 16 sonidos que suena juntos o repartidos y de forma individual por secciones a lo largo del teclado. Presionando el control PERFORM pondrá al **Equinox** en el entorno performance.

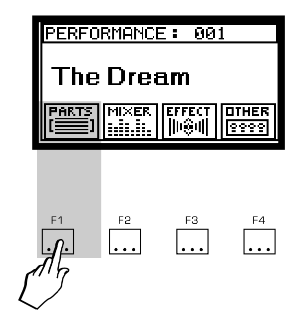




De esta manera usted puede desfilar a través de todas las performances que ya existen en la memoria. Hay de 112 performances prefijadas de fábrica y 112 memorias adicionales donde puede guardar sus propias creaciones.

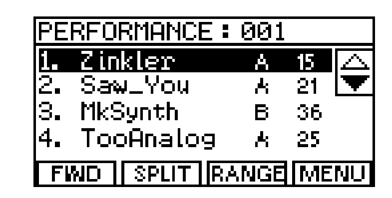


Para construir una performance debe comenzar seleccionando varios sonidos o Partes, (en el entorno performance, cada sonido constitutivo se llama una Parte). Una performance puede contener una sola Parte o hasta 16 Parte juntas. Sin tener en cuenta cuántas Partes usted decide usar realmente, usted siempre podrá ver 16 Partes dentro de su performance. Estas 16 Partes se colocan en lo que nosotros llamamos la Lista de las Partes. Usted decide cuantos sonidos utilizar. Por ejemplo, si usted decide que quiere solo tres sonidos solo necesita tener la relación con las primeras tres Partes en la Lista de las Partes.



Lista de Partes (Part List)

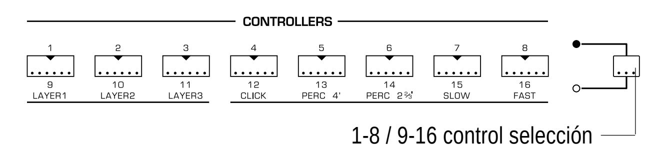
La Lista de las Partes puede verse presionando el control PARTS (F1).



Se puede mover de una parte a otra de la pantalla con las controles cursor up/down. La parte mostrada como seleccionada de la pantalla (aparece en un color inverso al resto de la panta-

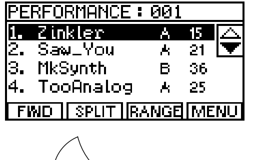
lla), por consiguiente, la selección de sonidos se puede realizar con el control dial o el teclado pequeño numérico. Puede utilizar los controles cursor izquierda/derecha para seleccionar entre los distintos bancos de sonidos exactamente igual a como se hacia en el entorno de selección de sonidos.

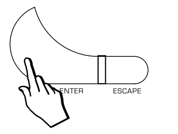
Puede seleccionar el número de partes que usted quiere que esté activo usando los botones bajo los 8 deslizadores junto con el control selección 1-8, 9-16.



1-8 / 9-16 control selección

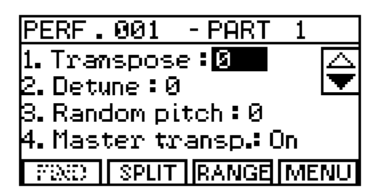
Cada botón actua simplemente como un interruptor del on/off para la parte con el número correspondiente. Si todos estos controles los selecciona en posición OFF no oirá ningún sonido. El deslizador sobre cada control funciona como un mando de volumen para esa parte.





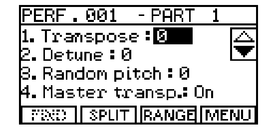
Menú de las partes (Menu Parts)

Para ajustar otros valores para la parte utilizada en el momento, (el que el cursor resalta actualmente), simplemente presione ENTER. Esto le hará acceder hasta el PARTS EDIT (edición de partes) de la parte seleccionada.



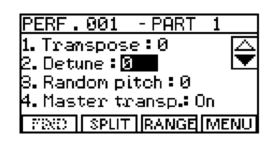
Puede regresar a la lista de partes cada vez que lo desee, simplemente presionando ESCAPE.

Echemos una mirada a algunas de las funciones aquí;

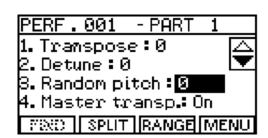


TRANSPOSE: Aquí usted puede cambiar el pitch del sonido en pasos de semitono de tono, dentro de un rango máximo de 60 pasos arriba o abajo.

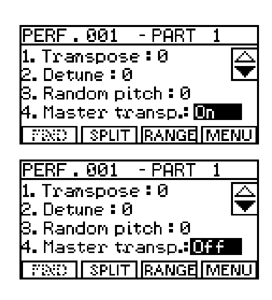
Para subir o bajar una octava el sonido existente puede usar el control OCTAVE + / - situados en la parte frontal del teclado.



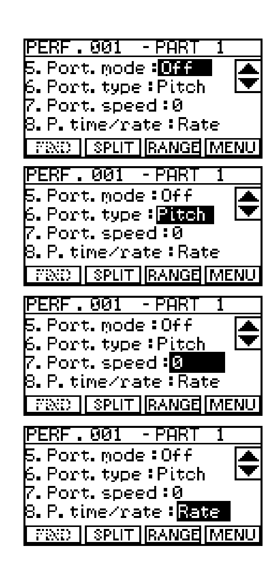
DETUNE: Esto le permite ajustar el pitch fino del sonido en 100ths de un medio paso.



RANDOM PITCH: Esta función aplica automáticamente un poco el detuning al sonido cada vez que se toca una nueva nota. La cantidad de detune aplicado depende de lo que usted previamente haya determinado. A un valor del máximo, (7), este detuning puede ser representado como medio tono.



MASTER TRANSP. Normalmente querrá dejar este control activo ON. Confirma que este sonido se verá afectado por los controles TRANSPOSE del panel frontal. En algunas situaciones, por ejemplo, al usar los drum kits, usted puede no querer modificar la pista. En este caso, ponga esta función en OFF.



MODO DE PORTAMENTO:

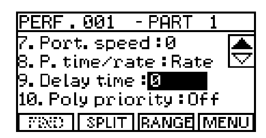
P. TYPE:

P: SPEED (VELOCIDAD):

P. TIME / RATE:

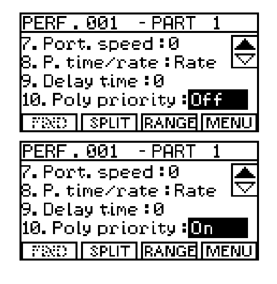
Estas funciones permiten aplicar un Portamento al sonido, (pitch slide). Estas prestaciones trabajan la misma manera que en el entorno sonido (Mode Sound).

Vea la sección de Portamento del Entorno Sonido (Mode Sound) para una descripción de estas funciones. ons.



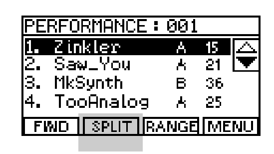
DELAY TIME (TIEMPO de RETRASO): Seleccionando un valor aquí producirá un efecto de retardo entre el momento que que se presiona la tecla y el moemnte de emisión del sonido de la misma. Esto le permite crear varios efectos especiales que usan los retrasos de tiempo reales. El valor de tiempo de retraso se

muestra en “los Tictaces”. Estos tictaces son las subdivisiones del compas basadas en “la Velocidad del Reloj o Clock”, (el tiempo del secuenciador interior - este se puede cambiar presionando el control SONG EDIT y girando el dial). Cada tictac representa 1/192 de un compas. Por consiguiente si usted pusiera un tiempo de retraso de 192, oirá un retraso de exactamente un compas entre cuando usted aprieta la tecla y cuando el sonido se oye.



POLY PRIORITY (La PRIORIDAD de POLY): Poniendo esta función en activo ON, da al sonido actual “la prioridad de polifonía”. Esto significa que este sonido particular nunca tiene notas “robadas” de otras partes o pistas del secuenciador. Si usted intenta tocar este sonido cuando se estan utilizando todas las notas de polifonia, este “robará” las notas que necesita de otras partes.

Presione MENU (el botón F4) o ESCAPE para volver a la Lista de las Partes.



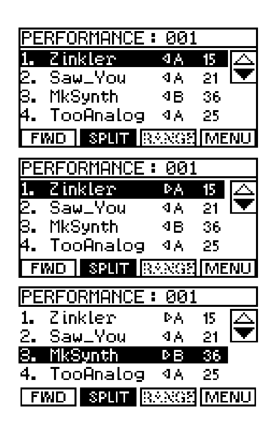
Funciones de la Lista de Partes

SPLIT (botón F2): El control SPLIT le permite seleccionar un solo punto split, (llamado punto Basic Split) en el teclado. Luego se pueden asignar las partes a la parte izquierda o dercha del punto split.

Bajo el control SPLIT, simplemente seleccione “Basic Split” en ON y escoja en que punto del teclado desea situar este punto split.

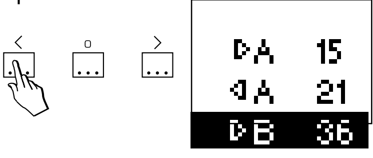


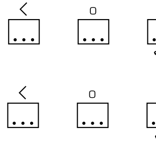
Entonces vuelva a la lista de partes con ENTER o ESCAPE.

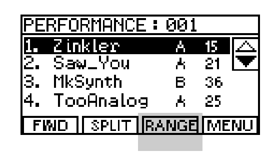


Como selecciona cada parte en la lista, puede asignar su posición, o a la izquierda o a la derecha del punto split, presionando los controles cursor izquierda/derecha.

Para cada parte en la Lista Partes, verá un icono de la flecha pequeño que indica en qué lado del punto split se ha situado cada parte.

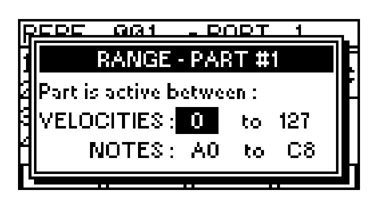






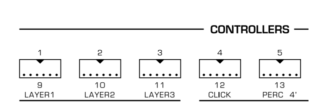
RANGE (botón F3): El control del RANGO se usa para especificar, para cada parte, exactamente cómo y cuando se activará desde el teclado. Puede seleccionar un rango de notas y un rango de velocidades fuera de selección, esta parte no se activará. Esto permite usar la función del RANGO cuando quiera crear un *Multi-Split* o un *Velocity Switch* entre un grupo de sonidos diferentes.

__NOTA__: La función range no esta disponible cuando se activa el split básico (BASIC SPLIT).



El Multi-Split

Por ejemplo, para hacer un split de cinco partes, active las partes 1, 2, 3, 4 y 5. Entonces asigne las NOTAS van como sigue, (recuerda usar la parte de controles de selección de partes);



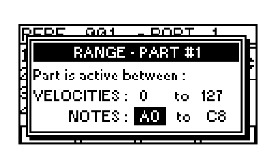
PARTE 1: A0 a B2

PARTE 2: C3 a B3

PARTE 3: C4 a B4

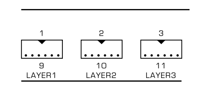
PARTE 4: C5 a B5

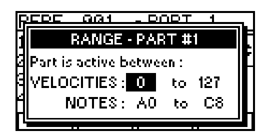
PARTE 5: C6 a A8



Esto le dará un split de cinco partes, dónde tiene un sonido diferente en cada octava, (para las 61 notas del modelo).

__NOTA__: Para alcanzar la dimensión completa del teclado la nota A0 corresponde a la nota más grave del teclado y C8 a la más aguda.





__NOTA__: Ante cualquier tipo de sensibilidad de teclado, el valor más reducido es 0 y la velocidad máxima es 127.

Velocity Switch

Por ejemplo, para hacer una selección con tres velocidades diferente, activa las partes 1, 2 y 3. Entonces asigne el Rango de Velocidad (Velocity Range) como sigue;

PARTE 1: 0 a 40

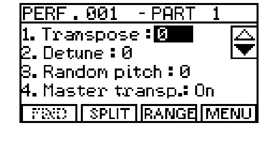
PARTE 2: 40 - 80

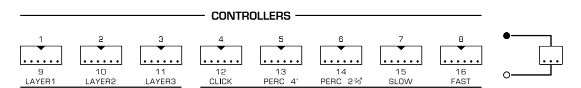
PARTE 3: 80 - 127

Esto le dará un sonido a todo el teclado. Dependiendo de la presión que ejerza sobre las notas, cambiará entre tres sonidos diferentes.

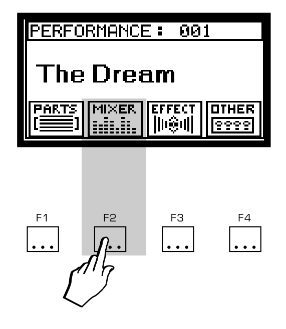
Selección de Partes

Es posible quedarse en la pantalla de edición de partes PARTES y escoger una parte diferente para revisar sin tener que escapar y volver a la Lista de las Partes. Simplemente presione el control de acceso a la parte correspondiente, (los botones bajo los deslizadores), y la parte seleccionada se visualizará en pantalla, (esto actua de la misma manera en el MIXER (Mezclador), EFFECT (Efecto) y OTHER (Otro) también).





A lo largo de esta sección nos referiremos a estos controles como controles de selección de partes.



Menú Mezclador (Mixer Menu)

El Mezclador controla la emisión final de los sonidos en esta performance.



Esencialmente le permite seleccionar volumen, posición de la panorámica de emisión de sonido, y selección de output jacks para cada parte. Como en el menu de edición de PARTES, puede quedarse en la pantalla del MIXER (Mezclador) mientras usa los controles de selección de partes para seleccionar qué parte quiere ajustar. Mientras que la mayoría de estas funciones son fácil entender, hay un par de rasgos notables a destacar;

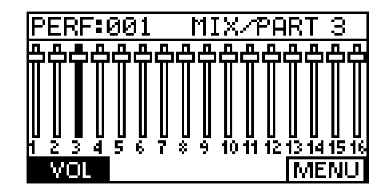


RANDOM PAN: Esta función cambiará la posición de la posición panorámica de la parte actual automáticamente por una cantidad nueva dependiendo de la nota tocada. La cantidad de cambio está limitada por el valor que usted seleccione. Al nivel del máximo, (7), la posición pan puede cambiar completamente a la izquierda o a la derecha.



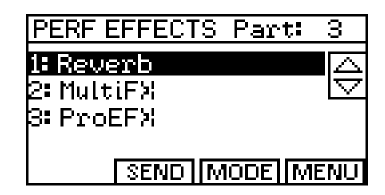
AUDIO OUT: El **Equinox** tiene 4 outputs jacks - Left (Izquierda), Right (Derecho), Out1 y Out2. Esta función se usa para seleccionar cual de estos usará la parte actual. Puede usar éstos como dos pares estereofónicos o, Out 1 y Out 2 se pueden usar como salida mono.

El control de **VOL** se proporciona para darle una apreciación global de los niveles relativos de todas las 16 partes.

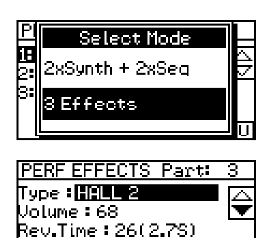


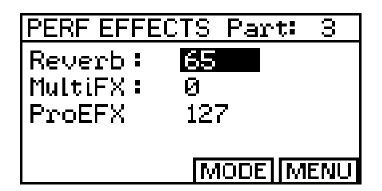
El Menú de Efectos (Effects)

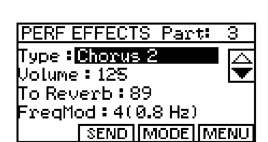
Para ver las instrucciones de cómo usar los efectos, vea la sección de EFFECTS de SOUND MODE.

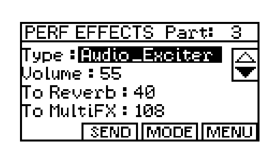


En el entorno de la Performance, el procedimiento para asignar los efectos a las partes es bastante simple. Primero escoge el entorno de efectos y prepara los efectos reales que le gustaría usar. Entonces, para cada parte, usted asigna la cantidad de SEND (Envío) de cada efecto.

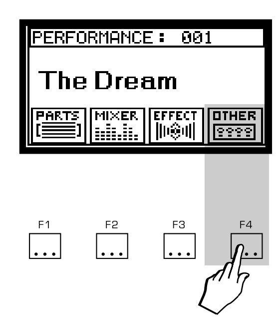






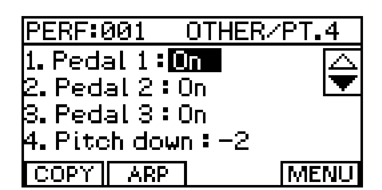


Después de seleccionar el entorno de Efectos y escoger los efectos reales, presionando el control SEND podrá asignar los efectos a las distintas partes. Use los controles de selección de partes para escoger la parte usted quiere asignar, entonces establezca el nivel de efecto a enviar a cada parte.

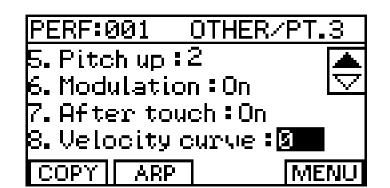


Other Menú (Otro)

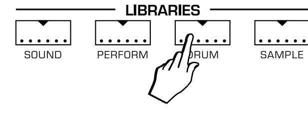
Dispone dentro de este menu de una serie de prestaciones adicionales que le permiten activar o desactivar diferentes controles del instrumento.



Esto incluye a los tres pedales (a los cuales se les puede seleccionar funciones reales bajo SYSTEM/CONTROL), tambien podrá controlar las ruedas de control Pitch Bend y Modulation la velocidad del teclado y el aftertouch.

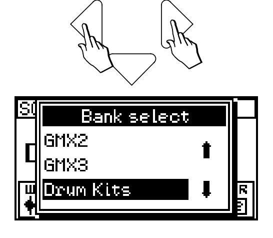


3 • ENTORNO DRUM



Existen dos maneras diferentes para acceder hasta el entorno *DRUM MODE.* El primer método es simplemente presionando el control DRUM, de la sección LIBRARIES.





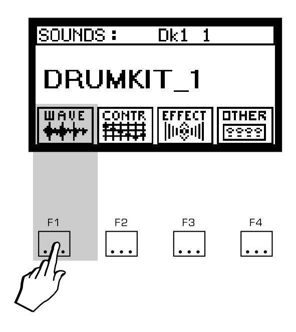
El segundo método es,dentro del entorno *SOUND MODE*, llamar a la ventana de selección de bancos *BANK SELECT* , (con el control cursor izquierda/derecha), y empezar un recorrido sobre uno de los tres bancos Drum.

Cuando el **Equinox** está en el entorno *DRUM MODE* puede seleccionar o todo los DRUM KITS o seleccionar de manera individual DRUM SOUNDS *dependiendo del banco seleccionado*. El **Equinox** es el único instrumento de su clase que le permite la libre edición de los distintos sonidos de percusión.



Para ediciones individuales de los sonidos de percusión DRUM SOUNDS, el proceso es exactamente el mismo que el utilizado en el entorno de edición de sonidos *SOUND MODE.* Sin embargo, cuando edite DRUM KITS, el entorno de edición será un poco diferente. En el entorno de edición de sonidos *SOUND MODE* el menú *WAVE* siempre utilizaba una combinación de hasta 6 tipos de honda para crear un único sonido multi-layered. Esto también sucede en este entorno de edición *DRUM MODE* cuando edita un sonido individual DRUM SOUND. Sin embargo, cuando edite DRUM KITS, el menú *WAVE* será un entorno de edición completamente nuevo.

Hablando tecnicamente, un DRUM KIT no es un sonido propiamente dicho. Simplemente es una colección de sonidos que se han seleccionado para que actuen conjuntamente a lo largo de la extensión de un teclado. A cada tecla se le puede asignar un sonido específico(y este no tiene porque ser de percusión, puede ser una sample importada). Una vez asignado un sonido a cada tecla, podrá escoger su volumen, Pitch, Panning, Effect Sends, Audio Out y muchas más asignaciones específicas para cada sonido.



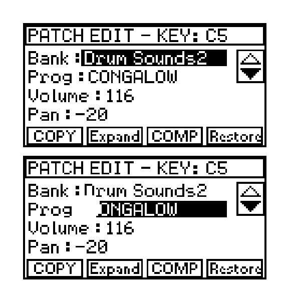
Edición Drum Kit

Seleccione cualquier DRUM KIT, (DK1 - 1 a través DK1 - 128) y presione el control WAVE, (F1).

Deberia de aparecer el DRUM PATCH EDITOR tal y como se muestra a continuación.

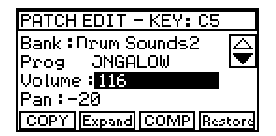


En la parte superior derecha de la pantalla verá el nombre de una tecla. Presione cualquier tecla del teclado y esta aparecerá al instante. Ahora está listo para revisar esta tecla en concreto. Examinemos los parámetros individuales que están disponibles para cada nota:



BANK / PROG

Estos dos se utilizan en combinación para permitir asignar cualquier sonido a una tecla.



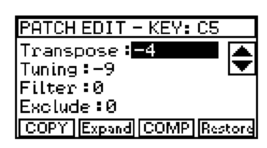
VOLUME

Este volumen se aplica sólo a la tecla en uso. Use esto para equilibrar el nivel de volumen de su sonido seleccionado con el resto del equipo.



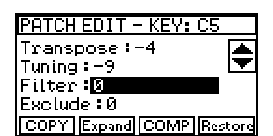
PAN

La posición panorámica stereo de la tecla seleccionada.



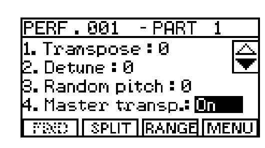
TRANSPOSE / TUNING

Pequeños ajustes y matices de afinación con los cuales podrá perfilar los distintos sonidos para disponer de ellos de una forma recional a lo largo del teclado.



FILTER

Un simple flitro lowpass el cual le permite hacer pequeños ajustes en el timbre de los diferentes sonidos asignados a cada tecla. La selección de esta parámetro en 0 indicará que el filtro está inactivo. Selecciones positivas incrementará la brillantez del sonido mientras que valores negativos en este parámetro harán al sonido más “warmer”.



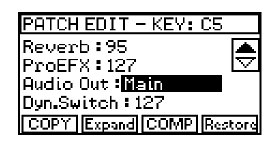
EXCLUDE

Dispone de 3 “exclude numbers” . las teclas que tengan asignado el mismo “exclude number” no se podrán escuchar simultaneamente. Esto es util para generar un auténtico efecto de “cancelación”. Por ejemplo el abrir o no un hi-hat podría posibilitar o no la simulación de un auténtico sonido de percusión. Así este control se utilizará para cancelar sonidos cuyo efecto conjunto desvirtua la veracidad del sonido. Sin embargo, no hay razón por la cual los sonidos hi hat y triangulo no pueden sonar simultaneamente. En este último caso cada sonido dispondrá de un número de exclusión diferente. La selección de este parámetro a 0 la deja sin efecto.



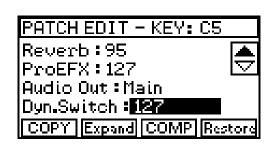
REVERB / PROFX SEND

Este parámetro selecciona la cantidad de efecto que envia cada nota al DSPs.



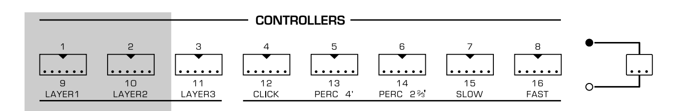
AUDIO OUT

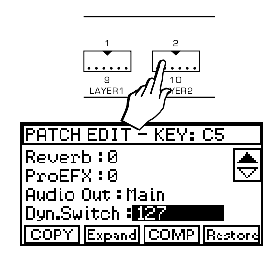
Aquí puede especificar cual de las cuatro salidas audio va a utilizar cada tecla. Puede escoger entre las parejas L+R o 1+2 en estéreo o saignar las salidas Mono Out1 o Out2 .



DYNAMIC SWITCH

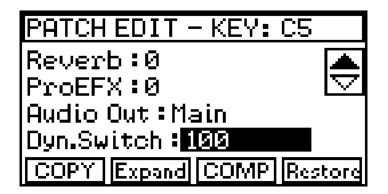
Cad tecla puede tener asignado hasta dos sonidos. Solo uno de ellos puede ser emitido simultaneamente, la selección depende de la velocidad de presión de la tecla. Si revisa los primeros dos controles del panel, verá que existen dos layer disponibles para la edición.





Normalmente solo trabajamos con LAYER1. Si presiona el control LAYER 2 , su led correspondiente comenzará a flasear. En este instante aparecerá una pantalla con todos los parámetros correspondientes a esta nueva sección. Así el sonido de Layer 2 está listo para ser utilizado cuando se ejerza una presión determinada sobre la tecla. La velocidad de selección se determina en el parámetro DYNAMIC SWITCH.

Haga modificaciones de selecciones con el LAYER2 independientes del LAYER1. Selecione el parámetro DYNAMIC SWITCH en 100.



Ahora, cuando presione suave la tecla, (a velocidad inferior a = 100), escuchara el sonido layer 1. Cuando la presione más fuerte, (por encima de =100), escuchará el sonido LAYER2.



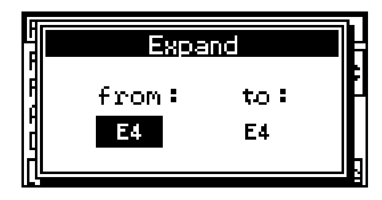
CONTROL COPY, (F1)

Presionando el control COPY copiará todas las selecciones del parámetro de la layer seleccionada a la otra. Esta función es una utilidad para crear sonidos multi layered. Si usted está editando una tecla, podría transladar los cambios de LAYER1 al 2 antes de que haya cambiado algo en LAYER2. En muchos casos puede querer que LAYER2 contenga, un sonido similar si no el sonido idéntico a LAYER1, (un uso bueno de esta función es mantener el mismo sonido en ambas layer pero que una difiera de la otra en algunos cambios de parámetros - el nivel de volumen, cantidad de efecto,afinación, etc.).

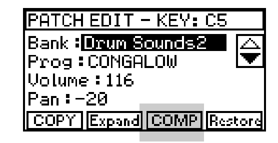


CONTROL EXPAND, (F2)

Esta función se usa para reproducir las selecciones de una sola tecla en todas las teclas cercanas en el teclado. Presionando el control EXPAND accederá hasta una ventana que le permite poner los límites superior e inferior de las teclas afectadas por estos nuevos parámetros.

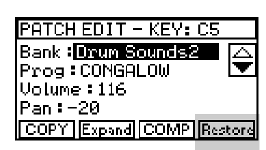


Esta función pondrá a punto automáticamente cada tecla en el grupo cromáticamente en intervalos de medio tono que lo hace ideal para la simulación y control de percusión y otros sonidos instrumentales que se quieran utilizar con un DRUM KIT.



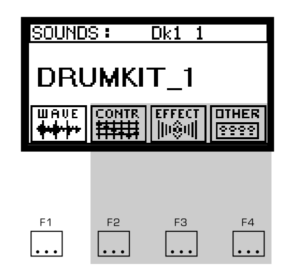
CONTROL COMPARE, (F3)

Esta función se aplica a la tecla seleccionada. Presionando el control COMPARE podrá escuchar las selecciones que va realizando antes de cambiar nada.



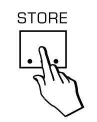
CONTROL RESTORE, (F4)

Presionando este control regresará todo el proceso de edición a su estado inicial.



CONTROL, EFFECT y OTHER

Los menús *CONTROL, EFFECT* y *OTHER* del entorno *DRUM MODE* son identicos a los del entorno *SOUND MODE.* Por esta razón, para conocer como actuan las distintas funciones de estos menus, le rogamos lea la sección SOUND MODE (Entorno de sonidos) de este Manual.



ALMACENAMIENTO DE SU NUEVO DRUM KIT

Justo igual que los sonidos convencionales, una vez haye editado el drum kit a su gusto, puede memorizarlo en una posición vacia simplemente presionando el control STORE.

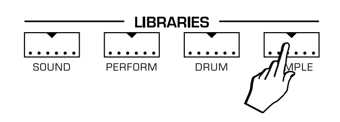


Durante el proceso de almacenamiento, se le preguntará primero por el destino de su nuevo sonido y luego se le dará la oportunidad de que le de nombre.



Puede editar tantos DRUM KITS como quiera.

4 • ENTORNO SAMPLE

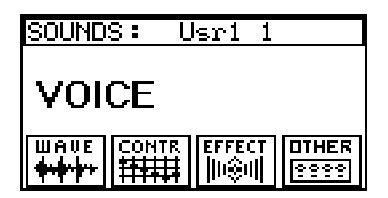


El **Equinox** puede cargar nuevas muestras de sonido (samples) en memoria y luego pueden usarse salvarse y editar como los propios sonidos del **Equinox**. Antes de cargarse las nuevas muestras, debe estar seguro de que se ha instalado memoria suficiente para acomodar las muestras que usted desea cargar. Esto puede estar en la forma de la propia batería de Generalmusic DRAM module o por médio de módulos SIMMs que pueden obtenerse en proveedores de equipos informaticos. Puede verificar la cantidad de memoria de la muestra que se ha instalado comprobando el SYSTEM / OTHER / INFO, (control F1).

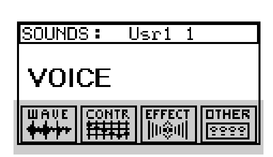
Cuando presione el control SAMPLES, puede pasar dos cosas, dependiendo del entorno en el que se encontrará previamente y las muestras cargadas con anterioridad. Si no hay ninguna muestra cargada, irá directamente a la pantalla de SAMPLE TRANSLATOR (Traductor de Muestra). Si las muestras ya estaban previamente cargadas accederá hasta el entorno MODO de la MUESTRA (SAMPLE MODE) - pantalla de PLAYBACK/EDIT.

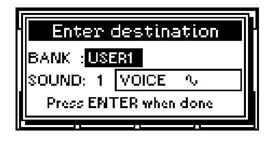
SAMPLE MODE (Entorno Sample) - PLAYBACK/EDIT

Si el **Equinox** ya contiene algunas muestras cuando presione el control SAMPLE accederá al entorno MODO de la MUESTRA - pantalla de PLAYBACK/EDIT.



Esta pantalla le permite seleccionar muestras originales que usted ha cargado más cualquiera de las modificaciones que haya creado a partir de muestras de sonido internas del propio instrumento.





Este entorno se ofrece como una manera conveniente de buscar sus muestras sin tener que buscarlos entre todos los sonidos del instrumento. Las funciones de edición de este entorno son exactamente iguales que aquéllas ofrecidas en el ENTORNO SONIDOS (MODE SOUND). Todas las instrucciones para la WAVE, CONTR., El *EFFECTS y OTHER* puede encontrarse en la sección del MODE SOUND (entorno sonidos) de este manual.

Los sonidos que usted cree en este entorno se pueden guardar en cualquiera de las 16 familias de sonidos de este instrumento.

De este modo, usted puede entrar en el entorno de SAMPLE TRANSLATOR, simplemente presionando el control SAMPLE una segunda vez. Sele ofrecerá elegir entre “Re-edit” la sample seleccionada o crear una completamente nueva.

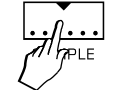
Presione ENTER para aplicar un “Re-edit” sobre la última sample seleccionada o ESCAPE para crear nuevas samples.

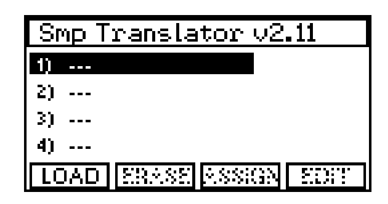
SAMPLE TRANSLATOR (Traductor de muestras)

El **Equinox** es capaz de carga muchos tipos de muestras diferentes en formatos de diferentes compañías. Gracias a que la lista de tipos de muestra compatibles se incrementa constantemente via nuevos sistemas operativos, verifique con su distribuidor de Generalmusic o distribuidor qué formatos son compatibles con la versión del sistema operativo que usted está usando actualmente.

Pueden cargarse las muestras de los discos de 3,5", de los dispositivos de SCSI, (CD-ROM, Zip™, etc.) o vía MIDI usando el Sample Dump Standard protocol (protocolo estandar). En estos ejemplos vamos a trabajar con un disco blando que contiene un formato de MS-DOS sample .WAV.

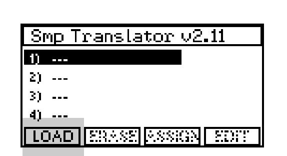
Para empezar a trabajar con el TRADUCTOR de MUESTRA (Sample Translator), presione el control SAMPLE.





Si presiona el control SAMPLE pero no ve SMP. TRADUCTOR en la barra del título de la pantalla entonces presione una vez más este control y luego presione ESCAPE para pasar a la opción “Re-Edit”.

Ahora usted está listo cargar una muestra.





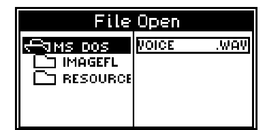
Para cargar una muestra de un disco blando o dispositivo de SCSI:

1. Inserte el disco de la muestra en la disquetera.

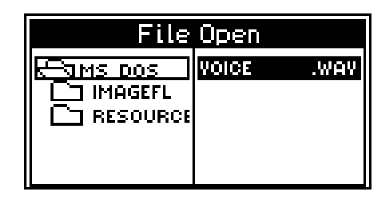
2. Presione LOAD, (F1).



3. Seleccione la unidad de entrada de la lista de opciones y presione ENTER.



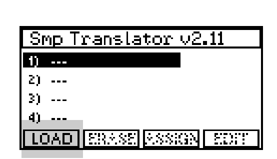
4. Use los controles cursor para localizar y resaltar el archivo de la muestra que desea cargar.



5. Presione ENTER.

Para cargar una muestra vía MIDI usando Sample Dump Standard:

1. Conecte dos cables MIDI entre el dispositivo de emisión y el **Equinox**, (MIDI OUT a MIDI IN y MIDI IN a MIDI OUT).
2. Prepare al dispositivo de señal para enviar la muestra, (pero no lo empiece todavía).



3. Presione LOAD, (F1).
4. Seleccione MIDI SAMPLE REQ del listado de opciones y presione ENTER.



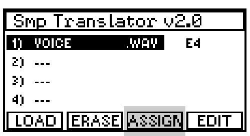
5. Escoja el número de la muestra que usted quiere cargar, (si usted no está seguro, pruebe 0 o 1).
6. Presione ENTER.



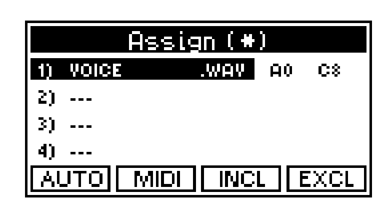
Ahora usted ha cargado una sola muestra y puede verlo en la parte superior de la LISTA de las MUESTRAS. Esta lista puede contener al mismo tiempo hasta 16 muestras. Estas 16 muestras pueden trazarse en las diferentes zonas y se pueden salvar como una única forma de honda en el **Equinox** , una vez finalice su trabajo con ella.

Si usted quiere cargar otra muestra en este momento, baje el cursor a la segunda línea de la LISTA de la MUESTRA, presione ENTER, (F1) y actue como antes.

ASIGNACION DE MUESTRAS

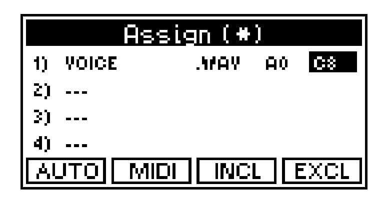


Una vez usted haya cargado las muestras que necesita, el único paso esencial que necesita tomar antes de que usted pueda salvarlos es ASIGNAR, (o “mapear”), sus muestras a un rango específico de teclas. Presione el control ASSIGN, (F3) para abrir el MENÚ DE ASIGNACION (ASSIGN MENU).

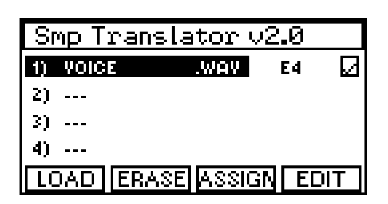


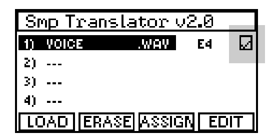
Asignando una sola muestra

Si usted ha cargado sólo una sola muestra que probablemente querrá asignarla a todo el teclado, entonces cuando entré en el Menú de Asignacion (ASSIGN MENU), verá el rango de la nota más bajo y más alto desplegado a la derecha del nombre del sonido.



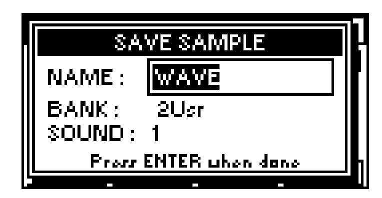
Los valores predefinidos son A0 a C8 - la longitud completa del teclado. Para aceptar y confirmar estas selecciones, simplemente el control ENTER, luego presione ESCAPE para entonces ESCAPE para volver a la pantalla de TRADUCTOR de MUESTRA (SAMPLE TRANSLATOR).





Verá una icono reptangular en la parte superior derecha de la pantalla junto a la muestra lo que indica que esta muestra se ha asignado y está lista para ser utilizada.

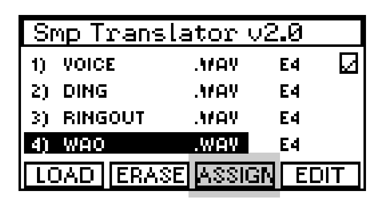
Presione el control STORE y podrá seleccionar un destino y un nombre para su nuevo sonido.



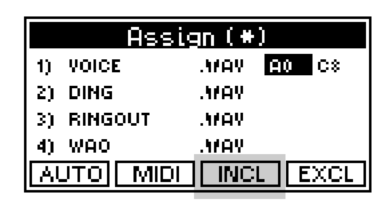
Como se ha mencionado anteriormente, puede salvar este sonido en cualquier situación disponible dentro de las familias de sonidos del instrumento. Presione ENTER para completar el proceso.

Asiganción de muestras múltiples

Si ha cargado varias muestras diferentes en el TRADUCTOR de MUESTRAS, entonces que necesitará usar el Menú de Asignacion (ASSIGN MENU) para mapear sus muestras a las distintas áreas del teclado.



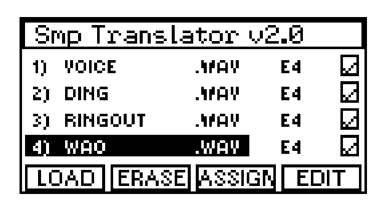
Ponga el cursor encima de cada muestra y presione el control INCLUDE, (F3). Ahora verá un límite de la nota superior y más bajo de A0 a C8 para la muestra seleccionada. Ponga el cursor encima del A0.



Puede cambiar este valor con el dial o, si presiona el control MIDI, (F2), puede cambiarlo presionando una nota del teclado. Una vez ha asignado el límite más bajo de la nota, mueva el cursor a la nota superior y asigne este limite de la misma mane-

ra. Este proceso debe repetirse para cada muestra en la lista.

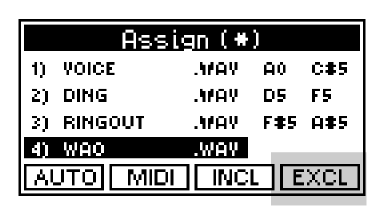
Debe asignar únicas y específicas regiones del teclado a cada muestra en la lista antes de que pueda salvar su multi-muestra. Cuando haya terminado de asignar todas las muestras en la lista, presione ESCAPE para volver a la pantalla principal del TRADUCTOR de MUESTRA.

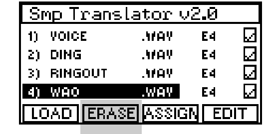


Si ha asignado cada muestra correctamente entonces debe ver una marca del cheque pequeña en el extremo derecho de cada nombre de la muestra en la lista. Si éste es el caso, puede presionar STORE y puede seleccionar un nombre y destino para su nuevo sonido.

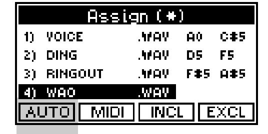
Otras funciones de asignación

Si desea quitar una muestra temporalmente del grupo asignado, presione el control EXCLUDE, (F4).

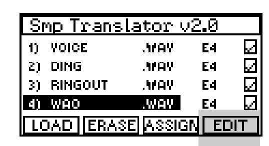




Esta muestra o necesitará ser re-asignada después o debe borrarse del grupo, (usando el control ERASE, (F2) de la pantalla de TRADUCTOR de MUESTRA principal), antes de que usted pueda salvar su multi-muestra.

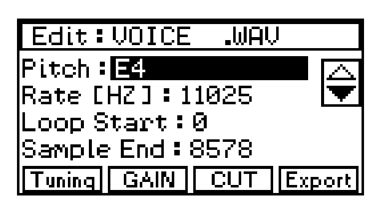


Otra función muy útil en el menu de asignación es el control AUTO, (F1). Este preparará un “rough key map” para asignar automáticamente cada una de las muestras en la lista con su propio rango de notas. Coloca las muestras en el orden según las teclas fuente de cada muestra, (la tecla que emite el sonido de la sample en el teclado en el teclado) o, si la fuente es la misma, el orden de las muestras en la lista. Para usar esta función, simplemente vaya al menú de asignación después de cargar sus muestras y presione el botón AUTO.

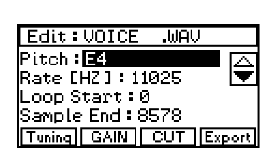


EDICION DE MUESTRAS

Dispone de una serie de herramientas simples qué le permite revisar las muestras individuales después de que esten cargadas. Para revisar una sola muestra, seleccionela de la lista de TRADUCTOR de MUESTRA y presione el control EDIT, (F4).

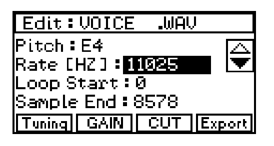


Las funciones disponibles son las siguientes;



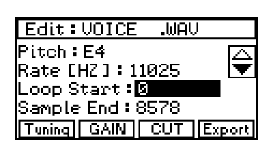
PITCH

Se muestra la referencia pitch como el nombre de una tecla del teclado. Esto le permite cambiar la nota fuente - la tecla en el teclado que toque será el nuevo pitch original.



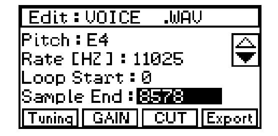
RATE

Esta función opera como un mando de afinación para la muestra que le permite ajustar la velocidad de la muestra fuente con precisión.



LOOP START

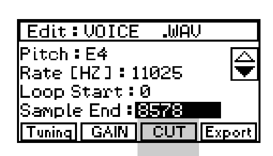
Aquí puede determinar el punto de la salida del sample loop. El número desplegado en pantalla representa el número byte del archivo de la muestra. Si a la muestra ya se le hubiera asignado anteriormente un loop entonces esta información se copiará automáticamente al parámetro de salida de vuelta. Si no hubiese ningún punto loop en la muestra el valor de LOOP START (Salida y de Vuelta) estarán predefinidos en cero.



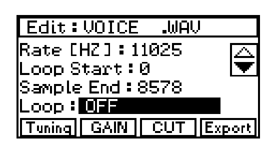
FINAL DE MUESTRA (SAMPLE END)

Aquí usted puede ver el número de byte donde acaba la muestra y, por consiguiente, el tamaño de la muestra en los bytes. Puede cambiar el punto del extremo, (sin reducir el tamaño de la muestra realmente), simplemente seleccionando un valor dife-

rente. Cuando toque el teclado, usted oirá que la muestra termina ahora a un punto más próximo.



En esta fase puede tambien escoger un "trim off" (corte de información) de los datos sobrantes que todavía permanecen después del punto del extremo recientemente puesto. Para hacer esto, presione el control CUT, (F3).

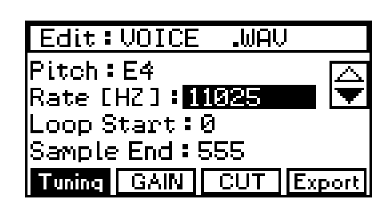


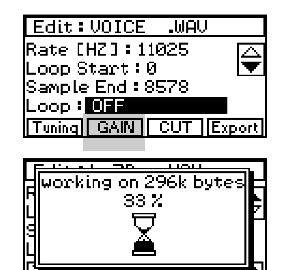
LOOP ON / OFF

Poniendo esta función en activo (ON) la muestra realizará un loop continuo entre los puntos LOOP START y LOOP END cuando toque una tecla.

CONTROL AFINACIÓN (TUNING BUTTON), (F1)

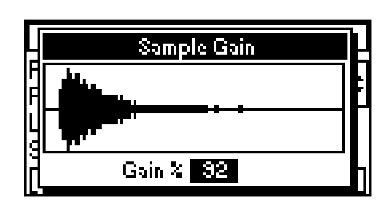
Presionando el control AFINACIÓN (TUNING) asignarán un sonido ordinario al teclado. Este sonido se diseña para utilizarse referencia pitch cuando selecciona los parámetros PITCH y RATE.





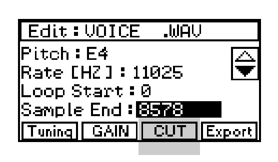
CONTROL GANANCIA (GAIN BUTTON), (F2)

Esta función volverá a escribir los datos de la muestra para aumentar o disminuir la ganancia global. Presionando el botón de ganancia desplegarán una ventana dónde podrá ver una imagen de la muestra.



Use el dial para seleccionar qué nivel de ganancia quiere establecer, presione ENTER para comenzar el proceso de re-escritura. Debido a que la función de ganancia tiene que re-escribir

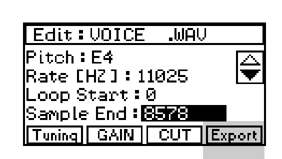
todos los datos en el archivo de la muestra, puede tardar un tiempo si se trabaja con muestras muy grandes.



CONTROL DE CORTE (CUT BUTTON) , (F3)

Vea SAMPLE END para mas información sobre cómo usar este control.

CONTROL DE EXPORTACIÓN (EXPORT BUTTON), (F4)



Después de el proceso de edición, su nueva muestra se puede salvar en un disco o una unidad MIDI externa con los nuevos valores.

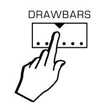
Para usar esta función, presione el control EXPORT, escoja la unidad donde desea enviar la muestra y presione ENTER.

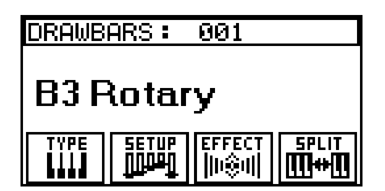


Ahora puede introducir un nombre para su nueva muestra y puede seleccionar el formato en que quiere exportarla. Presione ENTER para completar la operación.

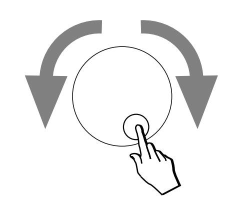
5 • ENTORNO DRAWBAR

Presionando el control DRAWBARS podrá usar los deslizadores como los set de drawbars del órgano Hammond®



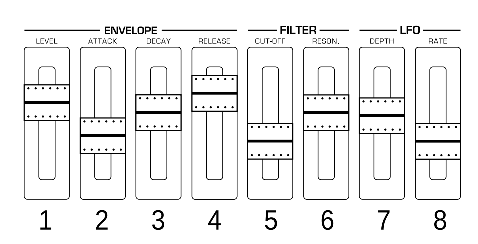


En el entorno DRAWBAR, trabajará en un ambiente independiente con los rasgos especiales y mandos que se dedican a controlar los sonidos del órgano.



se han proporcionado 16 configuraciones prefijadas para permitirle explorar algunas de las posibilidades diferentes de la sección de Drawbar. Usted puede desfilar a través de éstas con el control dial mientras esté en el entorno DRAWBARS.

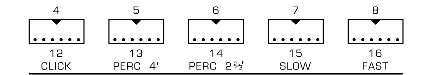
Los ocho deslizadores operan como ocho Drawbars en un órgano. Aunque usted puede cambiar el pitch de cada drawbar para hacer cualquiera “footage” que le gusta, las selecciones predefinidas son como sigue.



SLIDER 1	-	16'
SLIDER 2	-	5 1/3'
SLIDER 3	-	8'
SLIDER 4	-	4'
SLIDER 5	-	2 2/3'
SLIDER 6	-	2'
SLIDER 7	-	1 3/5'
SLIDER 8	-	1'

Controles Funcion

Los últimos 5 botones del deslizador y panel frontal, (bajo deslizadores 4-8), operan como los interruptores para los efectos del órgano tradicionales en el modo de DRAWBARS.

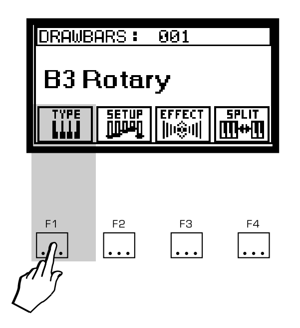


KEY CLICK: Un efecto típico de órganos del drawbar de otros años, el Key Click es una parte importante y la piedra clásica o sonido de órgano de jazz. Apagando el Clic de la nota podrá disfrutar del sonido producido por los clásicos organos de años atras.

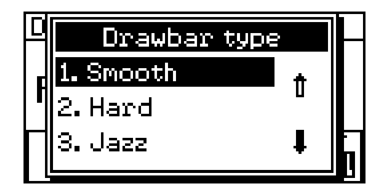
PERC 4', PERC 2 2/3': Para los sonidos Jazz y Pop organ , se pueden añadir estos efectos de percusión.

CONTROL SLOW/FAST: Éste es el interruptor de velocidad para el emulador del altavoz rotatorio (Rotary). Los ajustes más finos en las selecciones de velocidad pueden hacerse bajo “Efecto”.

Menu Tipo (Type)



La selección del TIPO controla la expresión del drawbars permitiendole emular tipos diferentes de órganos del drawbar. Dispone de los siguientes tipos:

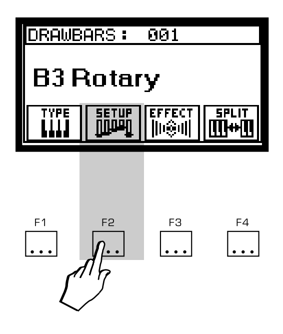


SMOOTH: Este produce un muy puro sonido del sinewave , drawbar típico de algunos de los órganos transistorizados de los 60 y 70.

HARD: Este reproduce una expresión más clásica de drawbar del órgano Hammond.

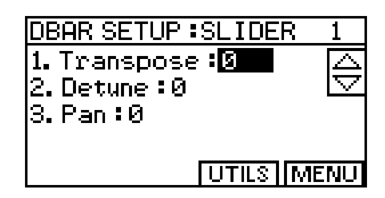
JAZZ: Similar en la naturaleza a la selección HARD pero con másl ataque percusivo.

ROCK: Esta versión del sonido de órgano de drawbar clásico es un poco mas brillante que la selección HARD y es perfecto para reproducirlos efectos de un “Hammond chillón”, (sobre todo cuando se usa con el efecto Overdrive).



Setup Menu

El menú Setup le permite cambiar los atributos de cada Drawbar. Antes de que usted cambie una de las opciones en este menú, debe mover los deslizadores a los valores que desea. Verá el nombre del deslizador en la barra del título de la pantalla. El deslizador se vuelve entonces el “drawbar seleccionado”.

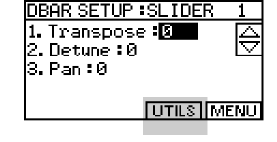


Las opciones del menú son las siguientes;

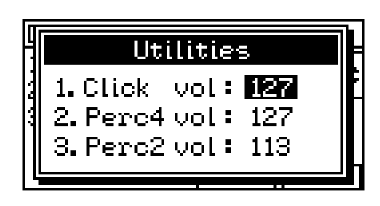
TRANSPOSE: Permite afinación en pasos de medio tono del drawbar seleccionado.

DETUNE: Permite afinación fina del pitch del drawbar seleccionado.

PAN: Ajusta la posición de pan estereofónica del drawbar seleccionado.



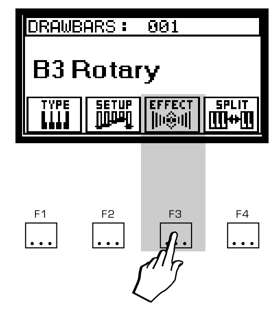
Bajo el botón de Utilities (Utilidades):



PERC 4 VOL: Ésta es una selección del volumen del efecto general de percusión aplicada al control #5.

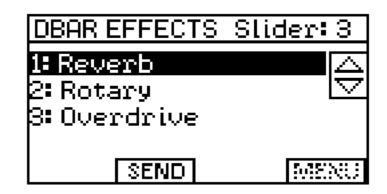
PERC 2 VOL: Ésta es una selección del volumen del efecto general de percusión aplicada al control #6.

CLICK VOL: Ésta es una selección para controlar el volumen del efecto del Clic aplicada al control #4.

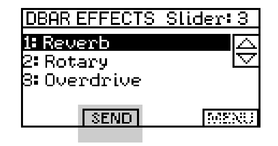


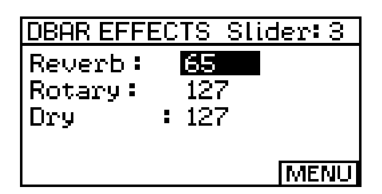
Menú de Efectos (Effects)

En el entorno de DRAWBARS hay tres efectos diferentes disponibles, REVERB, ROTARY y OVERDRIVE.

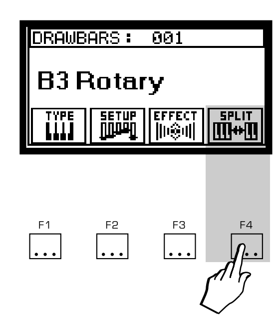


Estos efectos se han perfeccionado en fábrica para que, aunque usted pueda modificar cada parámetro de cada efecto a su gusto, en la mayoría de los casos será bastante con ajustar la cantidad de cada efecto . Estos niveles pueden ajustarse con el control SEND.





Si desea revisar los parámetros de cada efecto o escoger un tipo diferente de REVERB o ROTARY, simplemente ponga el cursor encima de la sección que quiera revisar y presione ENTER. Esto abrirá la pantalla del parámetro para modificar el efecto seleccionado.

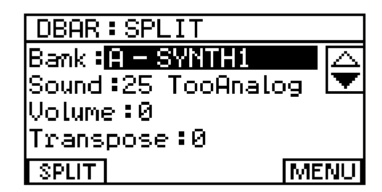


Menú Split

En el entorno DRAWBARS, es posible dividir (Split) el teclado y asignar un sonido adicional al lado izquierdo del teclado del punto de división (Split). Presione el control SPLIT para activar esta función y establecer un punto split (división) en el teclado.

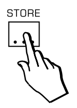


El resto de prestaciones de la pantalla split le permiten seleccionar el sonido para el lado izquierdo del punto split y también ajustarsu volumen, pitch y niveles de efectos.



Almacenamiento de selecciones Drawbar

Una vez ha hecho un drawbar que le guste, puede memorizarse en un “Drawbar performance”. Simplemente presione el control STORE y seleccione una de las 16 Drawbar preformances (de 113-128) como un destino.







Puede introducir un nombre para su Drawbar performance durante el procedimiento de almacenamiento (Store). Éstas Drawbar preformance de usuario se pueden seleccionar con el control Dial de la misma manera que se seleccionan las performances de fábrica. La primera Drawbar performance de usuario aparece después de la última establecida por fábrica.

Copia de Drawbars en Performances

Para incrementar la flexibilidad de Equinox, puede salvar cualquier Drawbar en cada una de las 112 user performances memories. Esto lo permite controlar hasta 8 partes adicionales con los 8 Drawbars. El inconveniente de usar las performances para guardar estas prestaciones Drawbar, es que la velocidad Rotatoria, clic y botones de la percusión no funcionarán cuando se introduzca en el entorno DRAWBARS. También, tenga presente, que los deslizadores solo actuaran en el entorno Drawbar, si después de editar, re-salva la performance con las pistas 1-8 en el “top.”

Para salvar un Drawbar como una performance, presione el control STORE y seleccione una de las performances (de 1-112) en lugar de las situaciones de Drawbar (de 113-128) como banco de destino.



Cuando salve su Drawbar como una performance puede continuar su edición como si fuera cualquier performance.

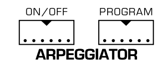
Las partes Drawbar performance se configuran de la siguiente manera;

Las Partes 1 - 8 : Voces Drawbar.

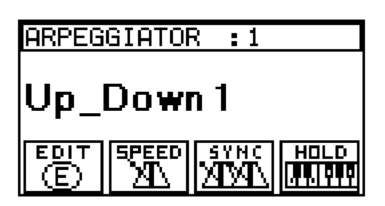
Las Partes: 12 - 13 : Click y Percusiones.

Esto significa que para retener el sonido Drawbar original, no debe cambiar nada en estas partes. Puede usar las partes 9-11 y 14-16 como quiera.

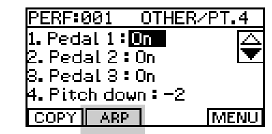
6 • ARPEGGIATOR (ARPEGIADOR)



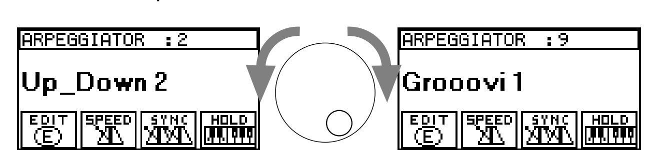
El Arpeggiator trabaja en los entornos SOUND (sonidos) and PERFORM.



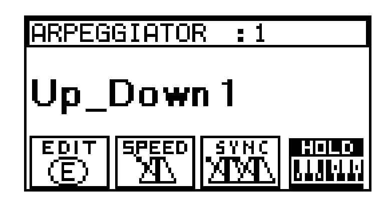
En el entorno PERFORM el Arpeggiator controlará la parte que se especifica bajo el logo ARP, (en el menú OTHER de la pantalla PERFORM).

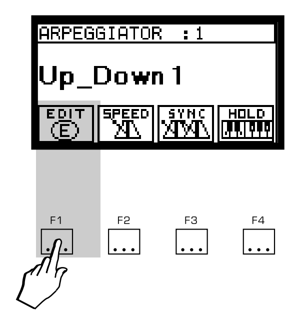


Se han proporcionado 16 modelos de fábrica para permitirle explorar algunas de las distintas posibilidades del Arpeggiator. Después de encender el Arpeggiator, puede desfilar a través de estos modelos prefijados presionando el control PROGRAM y usando el dial para seleccionar la selección deseada.



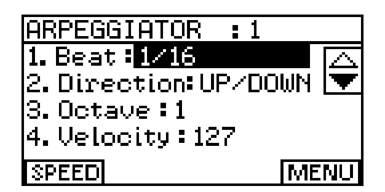
Una vez se está trabajando con el arpegio, puede cerrarlo con llave (establecerlo fijo) presionando el control HOLD, (en el menú PROGRAM). El modelo continuará actuando hasta que apague la función HOLD.





Menú Edit

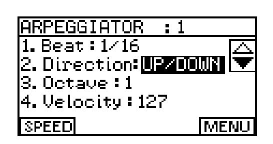
Puede crear y puede guardar sus propios modelos de arpegio. Presione EDIT, (botón F1), para ver el menú;



BEAT: Aquí usted escoge la velocidad y estilo del arpegio. Las primeras opciones son las subdivisiones simples del compas, 8 notas, 16 notas y así sucesivamente.

Siguiendo éstos usted encontrarán una serie de opciones "Groove quantized" varios. Éstas se llaman 1/8B, 1/8C, 1/16B, 1/16C etc., cada una ofrece una percepción ligeramente diferente.

Las últimas dos opciones son "Glissandi". Éstas, en lugar de caminar a través de las notas presionadas como un Arpegiador real, juegua arriba o abajo por mitad de incrementos del paso, arranque y final de las notas más bajas y más altas tocadas. Al usar uno de estas selecciones de Glissando, sólo las notas más altas y más bajas sostenidas afectarán la naturaleza del glissando. Pueden omitirse todas las otras notas entre estas dos.



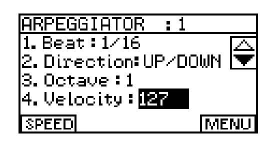
DIRECTION (Dirección): Aquí puede escoger si el arpegio camina de la nota mas grave a la más aguda o viceversa. Las últimas dos selecciones son un poco diferentes;

***Random**:* Esta activará, al azar, las notas sostenidas**.** El modelo es completamente no-repetitivo y continuará "aleatoriedad" tanto como notas presione.

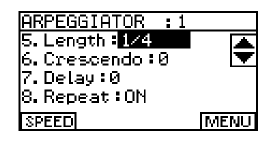
***Input**:* En este modo, el arpegio tocará las notas en el orden en que fueron presionadas. El uso cuidadoso de este modo le permite controlar la naturaleza exacta y estilo del modelo del arpegio.

ARPEGGIATOR :1
1. Beat : 1/16
2. Direction: UP/DOWN
3. Octave : 1
4. Velocity : 127
SPEED MENU

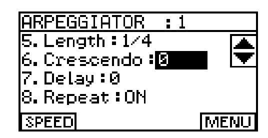
OCTAVE: Esta función controla el "la profundidad" del arpegio en las octavas.



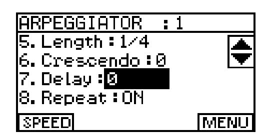
VELOCITY: Aunque efectivamente es un control de volumen, este parámetro actua controlando "lo duro el arpeggiator actua sobre las notas". Dependiendo del sonido seleccionado, mientras reduce la velocidad también reducirán el volumen del arpegio pero esto tambien reduce los efectos aplicados a la velocidad en el sonido, (por ejemplo Filter, Envelope speed, etc.). Si gira el dial más allá de la máxima selección, 127, encontrará la selección para la velocidad de entrada (Input). Cuando sea así, esto significa que la velocidad del modelo del arpegio será idéntica a la velocidad con que se presionen las teclas.



LENGTH (LONGITUD): Aquí puede establecer la longitud de las notas individuales que constituyen el arpegio. Las notas más largas son 1/4 de nota. Cuando aumente la cantidad fraccionaria, la longitud se hará más corta, (la selección más corta es 1/192).



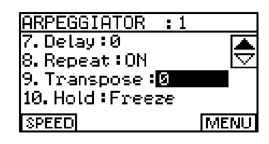
CRESCENDO: Esto hace fluctuar al volumen del arpegio repitiendo un modelo de conducta. Esto preduce un interesante efecto que hace que parezca que el sonido se acerca o se aleja, dependiendo de su selección. El efecto se repite de manera cíclica. Si usted pusiera un valor positivo, (girando el dial en el sentido de las agujas del reloj), esto creará el efecto que el arpegio está empezando en alguna parte en la distancia y está viniendo entonces hacia usted. Si usted pusiera un valor negativo, producirá el efecto inverso.



DELAY (RETRASO): Este parámetro le permite ajustar la cantidad de tiempo que pasa entre el moento en qu presiona una tecla y el momento de emisión del arpegio. Cada paso representa 1/192 de compas. Por consiguiente, si usted lo pusiera a 192, habrá un retraso de exactamente 1 compas. Una selección de 96 lo retrasará medio compas y así sucesivamente.



REPEAT (REPITA): Si esto se pone inactivo FUERA DE el arpegio sólo actuará una vez y luego se detendrá. Si usted lo pusiera en activo ON, el arpegio continuará hasta que libera las notas, (o hasta que se extinga el HOLD [SOSTENUTO]).



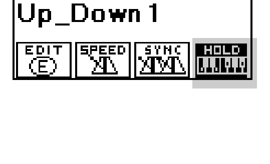
TRANSPOSE (TRANSPONGA): Esto le permite crear una serie de efectos interesantes haciendo que el arpegio actue de diferentes maneras en función de las notas que utilice. La cantidad de cambio del pitch puede prepararse por la mitad o más, (los valores positivos - en el sentido de las agujas del reloj) o mas abajo, (los valores negativos - el anti en el sentido de las agujas del reloj).

HOLD (SOSTENIMIENTO): Este parámetro le permite escoger lo que pasa a este modelo cuando se presiona el control HOLD.

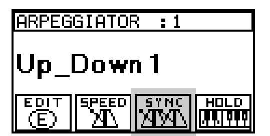
Hay dos modos;



Build: Cuando presione HOLD, el arpegio actual continuará actuando. Si se presiona una serie de notas en secuencia, estan se incorporaran al modelo del arpegio actual. Esto significa que, cuando se agregan las nuevas notas, el modelo continúa “construyendose” .

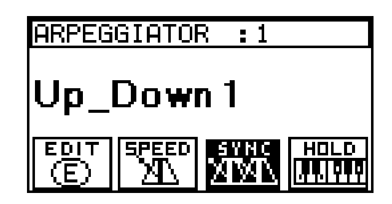


Freeze: Cuando presione HOLD, el arpegio actual continuará actuando. Si se presionan una serie de notas en secuencia, el modelo viejo será cancelado y se establecerá un nuevo modelo, basaso solamente en las notas recientemente tocadas.

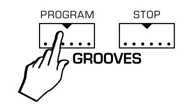


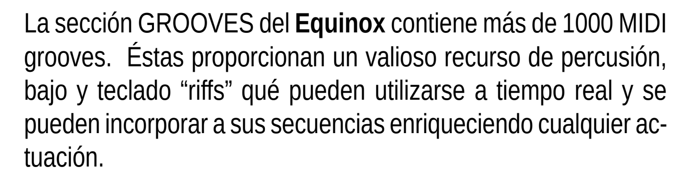
CONTROL SYNC, (F3)

Presione este control para sincronizar el arpegio con el reloj del secuenciador.



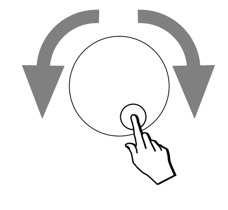
7 • GROOVES



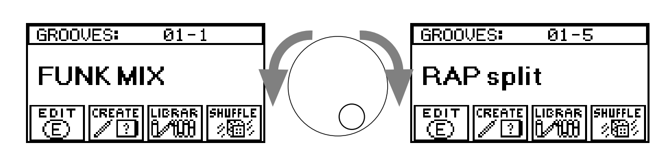


La sección GROOVES del **Equinox** contiene más de 1000 MIDI grooves. Éstas proporcionan un valioso recurso de percusión, bajo y teclado “riffs” qué pueden utilizarse a tiempo real y se pueden incorporar a sus secuencias enriqueciendo cualquier actuación.

Cada groove realmente es una secuencia MIDI en loop. Esto significa que usted tiene la libertad completa para cambiar cualquier aspecto de estas grooves - los sonidos, los efectos, el tiempo, la tecla, el pitch etc...



Cuando presione el control PROGRAM en la sección de GROOVES, la pantalla le mostrará el nombre del *Groove Patch*, y puede empezar a tocar el teclado inmediatamente. Use el dial para desfilar a través de alguna de las Grooves Patch prefijadas de fábrica.



Groove Library

Las groove de fábrica se han colocado en 16 familias y cada familia dispone de 64 grooves. Estas familias se han organizado en categorías específicas que le hacen más fácil encontrar rápidamente cualquier groove particular. Hay también 8 familias de usuario en las que podrá guardar grooves de fábrica modificadas o sus propias creaciones grooves.

Las familias de grooves de fábrica se listan debajo.

DRUM 1
DRUM 2
DRUM 3
PERCUSSION
BASS 1

BASS 2

BASS 3

KEYS 1

KEYS 2

KEYS 3

KEYS 4

KEYS 5

GUITAR

COMBI 1

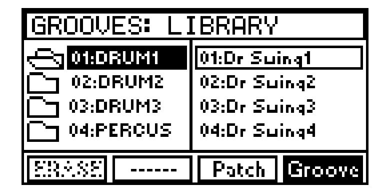
COMBI 2

COMBI 3





Con tantas grooves como desee tener, la función de la LIBRARY (BIBLIOTECA) se ha proporcionado para darle una manera rápida y fácil de dar acceso a todas las grooves. Para esta función, encienda el control PROGRAM en la sección GROOVES y seleccione LIBRARY, (F3).



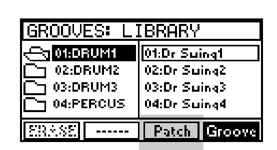
Aparecerá una pantalla dividida en dos partes. En el lado izquierdo, podrá ver la familia actualmente seleccionada. En el lado derecho podrá ver una lista de las grooves individuales contenidas en esta familia. Una manera rápida y fácil de escuchar cualquier grooves es simplemente presionar cualquier tecla del teclado. Como cada familia contiene hasta 64 grooves, pueden usarse las 64 teclas de C2 a D#7 para dar audición a cada groove en una familia.

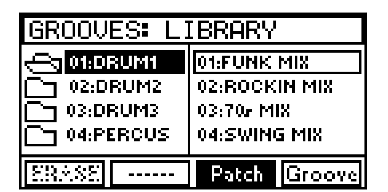
*En el **Equinox** 61, no dispone de acceso físico a las tres últimas grooves 62-64, después de la última tecla del teclado (C7), desplace el cursor a la derecha de la pantalla y presione el control cursor hacia abajo. Así podrá escuchar estas grooves.*

Groove Patches

Una vez que haya encontrado algunas grooves que le gusten, puede incorporarlas en un “Groove Patch”. Un Groove Patch es un juego de grooves a las que se puede acceder cuando quiera. Dentro de un Groove Patch, puede definir qué grooves quiere asignar y a que teclas, si lo desea, puede modificar la voz, los efectos y transposición independientemente de cada groove.

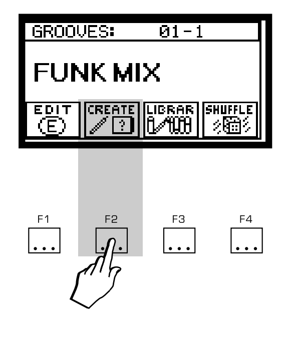
Además de contener 64 grooves individuales, cada familia tiene también el espacio para guardar 64 Grooves Patch. En las familias de presets de fábrica, encontrará un número de patch que se han creado para usted. Usted puede dar audición a éstos presionando el control PATCH bajo en control LIBRARY.





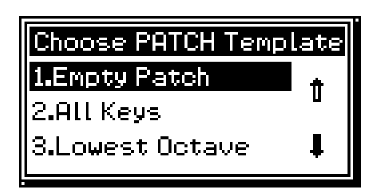
Cuando cree sus propios patch, debe guardarlos en las familias de las grooves USER. Hay 8 familias USER disponibles, donde puede almacenar hasta 512 patch propios, (64 patch en cada una de las 8 familias).

Un groove patch puede usar cualquiera de las grooves de las 16 familias de fábrica más cualquier groove de la familia USER. Si desea usar una groove de una familia User diferente, debe copiarla primero en la familia User actual.



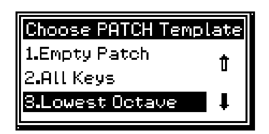
Creación de un Groove Patch

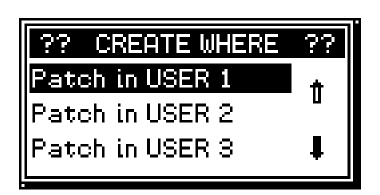
La creación de un Groove patch es fácil. Para hacer una groove patch desde el principio, presione el control CREATE.



El primer paso es escoger una posición Groove (Groove Template). Puede asignar tantas teclas como quiera para utilizar la groove. Esas teclas que no asigna a las grooves normalmente se pueden tocar en el entorno PERFORMANCE. Para hacer esta tarea un poco más rápida , se dispone de una serie de configuraciones populares que actuarán como plantillas.

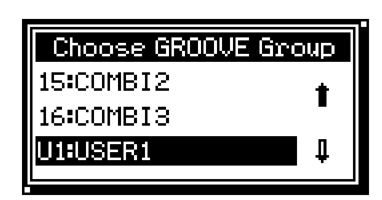
Escoja LOWER OCTAVE y presione ENTER.





Luego selecciona la familia User donde desee guardar su patch groove. A selección es importante cuando está trabajando con patch de su propia creación, las cuales ha memorizado en las posiciones USER. Si desea puede modificar un patch de fábrica y almacenar los cambios en un user.

Para este ejemplo, nosotros seleccionaremos el PATCH IN USER1. Presione ENTER para confirmar. El último paso solicitado es seleccionar un grupo Groove (Groove Group).

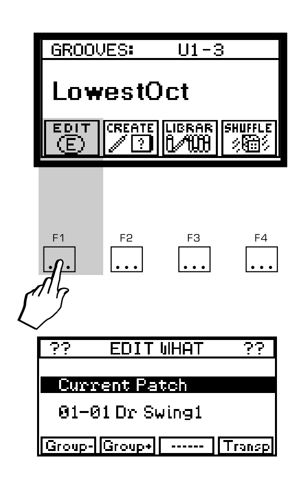




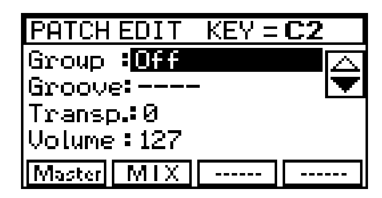
Para este ejemplo, seleccione el grupo COMBI1 y posteriormente presione ENTER.



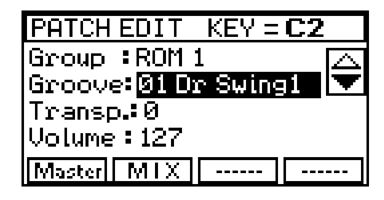
Si intenta tocar el teclado podrá comprobar que solo la octava más baja se ha asignado a la triggering grooves mientras que el resto del teclado se asigna a la perormance que seleccionó en último lugar.



Ahora usted puede explorar el entorno EDIT. Presione el control EDIT, (f1) y confirme que desea realizar esta operación presionando el control ENTER.



Presionando cualquier tecla del teclado pondrá al día la información que ve en la pantalla al instante. El sistema automáticamente "capta" la tecla que presionó permitiéndole editar al instante los parámetros que estime oportuno. Presione una de las teclas pertenecientes a la groove seleccionada y pruebe los cambios que experiemnta al cambiar de groove.



Aquí estan algunos de los parámetros principales del menu EDIT.

TRIGGER



Este controla cuánto tiempo continuará actuando la groove después de que se libera las teclas. Hay tres opciones;

MANUAL: La groove empezará cuando presione una tecla y se detendrá cuando la suelte.

LATCH: La groove continuará actuando después de que suelte la tecla. Puede detener la groove en cualquier momento presionando de nuevo la misma tecla o presionado el control STOP en la sección GROOVES.

ONE-SHOT: La groove actuará cuando se presione las teclas independientemente de cuando se liberan estas.

EMPIECE LA SINCRONIZACIÓN START SYNC

Aquí puede seleccionar a que velocidad actuará la groove una vez se presionan las teclas. Hay tres opciones;

REAL: La groove empezará el momento que se presione la tecla.

BEAT: Después de que presione la tecla, la groove esperará hasta el principio del próximo beat antes de empezar.

BAR: Después de que presione la tecla, la groove esperará hasta el principio del próximo bar antes de empezar.

DETENGA LA SINCRONIZACIÓN STOP SYNC



Aquí puede seleccionar cuando deja de actuar la groove despues de dejar de presionar la tecla. Hay tres opciones;

REAL: La groove se detendrá en el momento en que libere la tecla.

BEAT: Después de liberar la tecla, la groove esperará hasta el principio del próximo golpe antes de detenerse.

BAR: Después de liberar la tecla, la groove esperará hasta el principio de la próxima barra antes de detenerse.

PATCH EDIT KEY = C2
Start Sync : Real
Stop Sync : Real
Velocity : Off
Exclude Group : 1
Master MIX ------ ------

VELOCIDAD VELOCITY

Esto le permite seleccionar si o no el volumen de la groove se ve afectado por la velocidad del keystrike.



EXCLUDE GROUP

Este rasgo se ha diseñado para impedir que ciertas grooves actuen conjuntamente. Cuando se asignan dos o más grooves al mismo número de grupo, este hace que no sea posible que actuen ambas al mismo tiempo ya. Hay 16 “exclude groups” para escoger.



ENTORNO PLAY

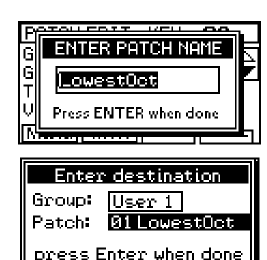
Esta prestacion le permite emitir en cualquier dirección la Groove creando un único e interesante efecto.

Vea también el entorno Shuffle, donde puede modificar la dirección de emisión de la Groove con los controles cursor izquierda y derecha.

Almacenamiento de un groove patch

Cuando esté satisfecho con el patch groove que ha creado, presione STORE.





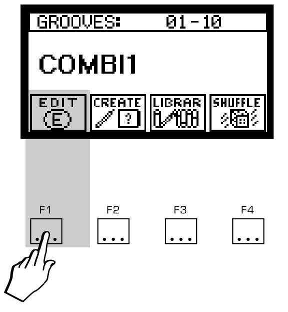
Puede escoger un nombre y un destino para su groove patch. Cuando necesite regresar a este groove patch en el futuro, simplemente encienda el control PROGRAM en la sección GROOVES y use el control dial o el teclado pequeño numérico para seleccionar su patch. Estos se almacenan inmediatamente despues de los establecidos de fábrica.

Transposición de un Groove a tiempo real

Mientras está tocando con un Groove, o desde un GROOVE PATCH o desde la función SHUFFLE, puede transponer su afinación del original a cualquier otra tecla.

En Groove Patch

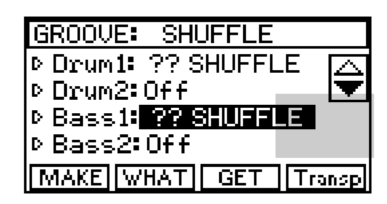
En cualquier moemnto mientra esta utilizando un GROOVE PATCH, presione el control EDIT, (F1). Verá en ese instante la función GROOVE TRANSPOSE en el control F4.



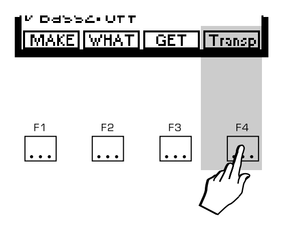


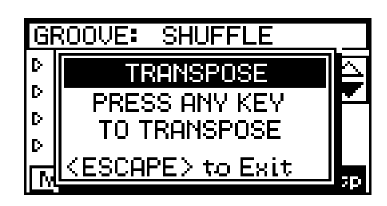
En Shuffle mode

La función GROOVE TRANSPOSE se encuentra en el control F4.

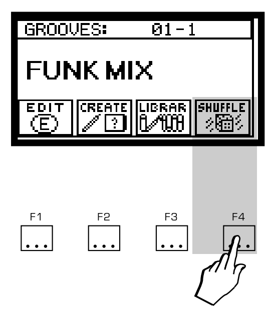


Para transponer un Groove seleccionado y en uso, presione TRANSP, (F4) y presione cualquier tecla del teclado.





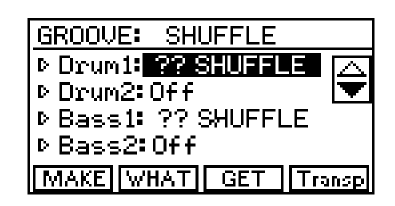
El nivel de afinación del teclado cambiará al instante, la afinación original de la grooves esla relativa a la tecla DO ©. Para restaurar la afinación original, presione de nuevo transpose y presione cualquier nota DO del teclado.



Shuffle

De una manera simple, la función SHUFFLE es un “Generador de ideas” automático. Deduciendo de las 16 familias groove de fábrica y las 8 familias del usuario, la función SHUFFLE puede crear al instante una groove multi-pistas, (hasta 8 pistas), seleccionando una groove de percusión, una linea de bajos, un riff de la guitarra y más, y permitiéndole oír cómo quedan juntos todas estas pistas. Los resultados de este rasgo simple pero poderoso son realmente asombrosos.

Si pueden mezclar (shuffled together) hasta 8 pistas, pero hay ocasiones donde para obtener buenos resultados bastan con dos o tres pistas simplemente.



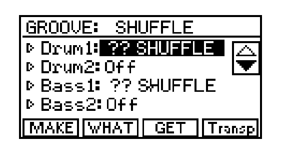
Para cada pista listada hay tres opciones:

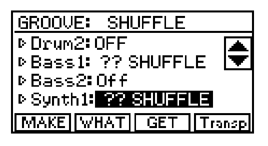
SHUFFLE: La pista seleccionará una nueva groove al azar de las existentes en la biblioteca cada vez que presione el control MAKE.

OK: La groove actual seestablecerá en la pista determinada. No cambiará al presionar el control MAKE.

OFF: La pista queda omitida (muted).

Pruebe este ejemplo. Ponga Drum 1, Bass 1 y Synth 2 en SHUFFLE. Luego presione MAKE.



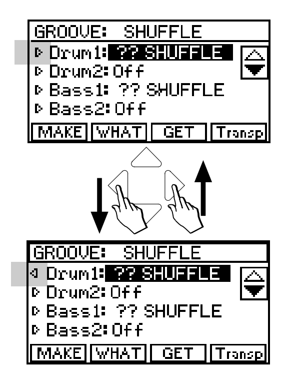


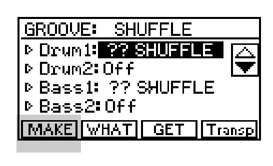
Podrá escuchar una Groove de tres pistas creada por tres pistas al azar seleccionadas al instante. Para re-aleatorizar todo, simplemente presione de nuevo MAKE.

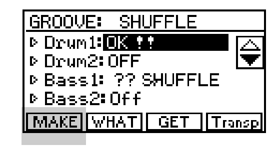
Si oye algo que le gusta, por ejemplo, le gusta quizá la pista Drum pero la pista de Bass no termina de gustarle, ponga la pista 1 en OK. La próxima vez que presione MAKE la pista Drum, permanecerá inalterada.

Cambio de la dirección de uso de la Groove

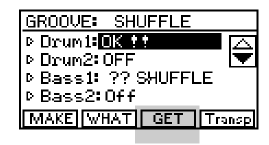
En el entorno Shuffle, la flecha pequeña anexa en pantalla a cada pista indica el modo de dirección de uso de cada pista. Puede alterar la dirección existente en cada pista simplemente utilizando los controles cursor izquierda y derecha.

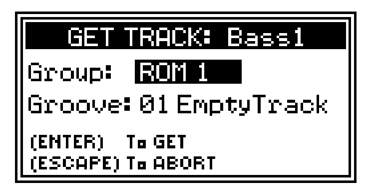




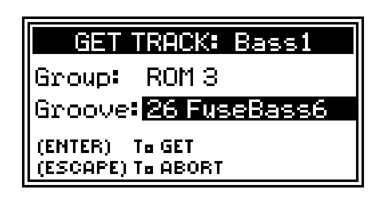


Si quiere asignar una groove específica a una pista particular, primero ponga el cursor encima de la pista y entonces presione GET.





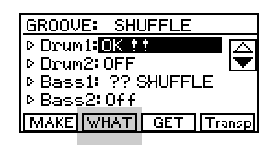
Ahora usted puede seleccionar la groove que quiera de cualquiera de las familias de la groove disponibles.

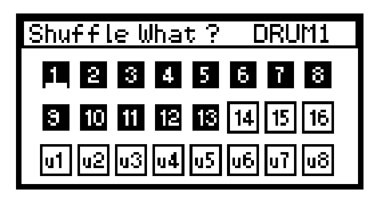


Después de confirmar presionando ENTER, su grooved seleccionada permanecerá en la pista indicada.

Cuando quiera escuchar un modelo que le guste, puede salvarlo como una nuevagroove presionando el control STORE. Posteriormente seleccione enombre y destino a su nueva groove.

En algunas ocasiones, cuando crea un nuevo groove shuffle pattern, podrá encontrar que existen ciertas familias de grooves que no le gustan o que no le sirven para lo que usted realmente demanda. Presionando el control WHAT, (F2) , podrá especificar que tipo de familias groove desea seleccionar.



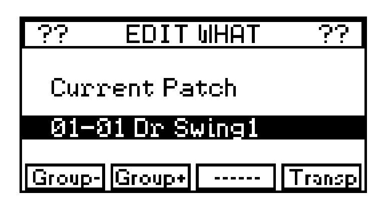


Use los controles cursor para sombrear cuaquier familia y presione enter para entrar en ella. Puede seleccionar entre cualquiera de las 16 familias preset y 8 familias user. Un sombreado negativo en pantalla (lo blanco negro) indica la familia seleccionada en cada momento. Presione ESCAPE cuando finalice la selección.

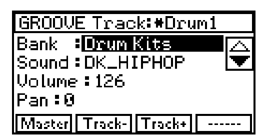


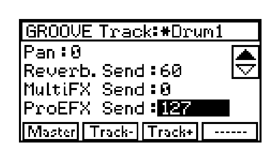
Edición de Grooves individuales

Las grooves individuales también se pueden revisar presionandoel control EDIT, (F1), y seleccione el nombre y situación de la groove que quiera revisar dentro de la pantalla de selección.

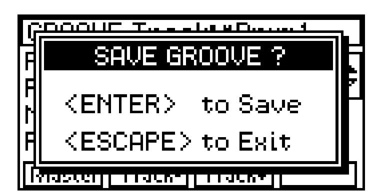


Cuando presione ENTER, la groove empezará a actuar y se le presentará un menu con diferentes opciones.

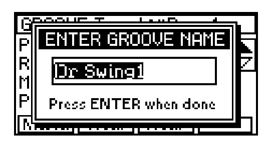


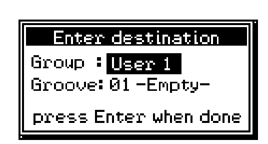


Cuando haya terminado la corrección, presione STORE para salvar las modificaciones.



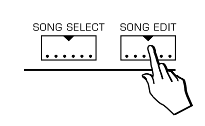
En pantalla aparecerá la posibilidad de establecer un nuevo nombre y localización de la groove modificada.

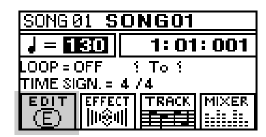




Si revisa y modifica una groove de fábrica luego no puede salvarla y colocarla en la misma posición que inicialmente, (no pueden sobreescribirse las grooves de fábrica). Lo que si puede hacer es salvar esta groove en cualquiera de los espacios disponibles dentrol de las grooves de usuario.

Creación de nuevas Grooves



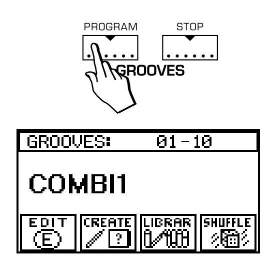


Las Nuevas grooves se pueden crear utilizando el secuenciador interno del **Equinox** junto con la función EXPORT TO GROOVE.

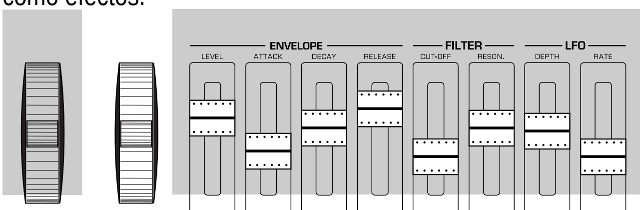


También puede cargar groovesMIDI o estractos de grooves aca-nala de archivos de MIDI más largos. Vea la sección del secuenciador de este manual para más información.

“GROOVE LAB”

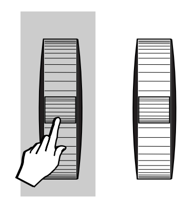


Siempre que usted esté usando y visionando en pantalla los GROOVES PROGRAM, los deslizadores de mando y la rueda de diapasón disponen de funciones especiales que le permiten manipular la groove a tiempo para crear situaciones únicas ”DJ” como efectos.



El conjunto de estas funciones se denomina “*GROOVE LAB”.* Se pueden utilizar en cualquier groove pero seon especialmente idóneas para utiizarse en grooves compuestas en COMBI1, 2 y 3 patches.

Las funciones *GROOVE LAB* solo están activas mientras se muestran en pantalla los GROOVES PROGRAM. Si presiona ESCAPE para regresar a la pantalla de la performance, la sección groove permanecerá activa, pero las funciones GROOVE LAB no estaran activas. Vamos a hacer una revisión más completa de las funciones *GROOVE LAB*.



PITCH WHEEL

En *GROOVE LAB,* la rueda de control (pitch wheel) se utiliza para simular los avances y retroces sobre un disco de viniloen un giradiscos. Moviendo esta rueda hacia arriba creará un efecto “virtual record” acelerando la velocidad, mientras que desplazando la rueda hacia abajo, la velocidad se reducirá hasta casi detenerse. Este efecto complejo se puede utilizar cada vez que se visualiza en pantalla los GROOVE PROGRAM.

SLIDERS 1-8, (selección de la fila superior)

Los 8 primeros deslizadores (Sliders) dentro del entorno GROOVE LAB, ofrecen las siguientes funciones, las cuales afectan a las 8 pistas del groove utilizado.

SLIDER 1: PAN CONTROL

SLIDER 2: ATAQUE

SLIDER 3: REVERB DEPTH

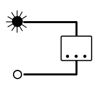
SLIDER 4: RELEASE

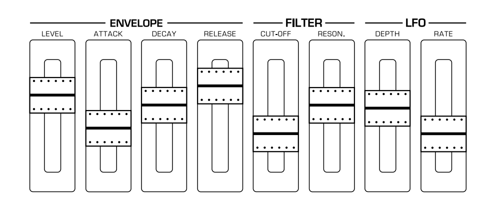
SLIDER 5: FILTER CUT-OFF

SLIDER 6: FILTER RESONANCE

SLIDER 7: MODULACION

SLIDER 8: TIEMPO





SLIDERS 9 - 16, (selección de la fila inferior)

Cuando se selecciona la fila inferior de reguladores, selecciona las 8 pistas restantes que actuan como un mixer.

Se asignan como sigue:

SLIDER 9: VOLUMEN - DRUM 1

SLIDER 10: VOLUMEN - DRUM 2

SLIDER 11: VOLUMEN - BASS 1

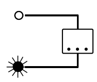
SLIDER 12: VOLUMEN - BASS 2

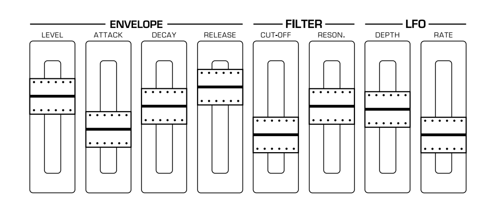
SLIDER 13: VOLUMEN - SYNTH 1

SLIDER 14: VOLUMEN - SYNTH 2

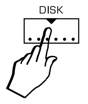
SLIDER 15: VOLUMEN - SYNTH 3

SLIDER 16: VOLUMEN - SYNTH 4

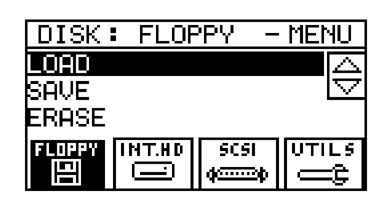




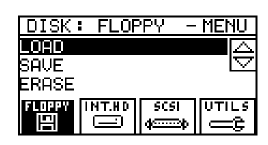
8 • DISCO



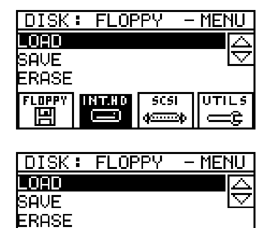
La sección DISCO (DISK) del **Equinox** le permite trabajar con diferentes unidades de almacenamiento de información.



El primer paso para trabajar con cualquier discoes establecer el tipo de unidad a la que va a acceder. Hay tres opciones disponibles:



FLOPPY (DISCO BLANDO): El **Equinox** puede trabajar con discos formateados MS-DOS, HD, (1.44 Mbytes) o DD, (720 Kbytes). Alternativamente, el instrumento puede usar un formato especial propio, (1.62 Mbytes) qué,a pesar de ser menos intercambiable que el formato de MS-DOS, le permite usar más espacio en un disco blando normal.



INT. HD: Este botón sólo estará disponible si ha doatdo a su instrumento con el disco duro opcional, (2.5 pulgadas IDE tipo).

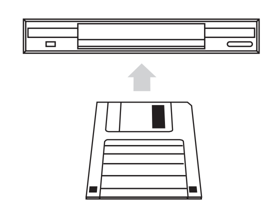
SCSI: Con este control puede acceder a cualquier dispositivo externo con el que esté conectado SCSI, (CD-ROM, Zip™).

Después de seleccionar el dispositivo con el que quiere trabajar, debe establecer el tipo de funcionamiento con el que va a trabajar, LOAD, SAVE, o ERASE.

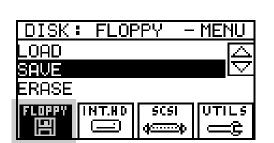
Compresión del concepto RAMFILE

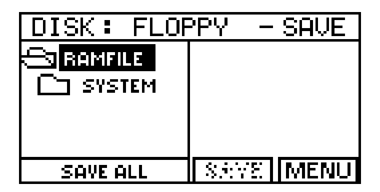
La manera más fácil de aprender cómo se salvan y cargan datos en un **Equinox** es a través de un ejemplo:

Save



Vamos a salvar información de la memoria interna del **Equinox** a un disco flexible. Coja un disco en blanco, MS-DOS e insertelo en la disquetera. Ahora presione el control FLOPPY, (F1), ponga el cursor encima de la palabra SAVE y presione ENTER.





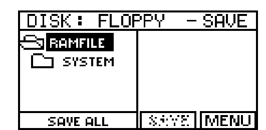
La pantalla aparecerá dividida en dos partes. En el lado izquierdo, puede ver el directorio de los denominados RAMFILE. El RAMFILE es el nombre dado a la memoria interior del **Equinox**. Aquí esta todo lo almacenado en memoria, los Sonidos, las performances, las Canciones, las grooves etc.,

Inicialmente, el RAMFILE está casi vacío. La única cosa que contiene al principio es un poco de información del sistema sobre la situación del teclado (básicamente los rasgos encontrados bajo el control SISTEMA). Como usted crear diferentes eventos en el sistema, el RAMFILE se empezará a llenar con su información.

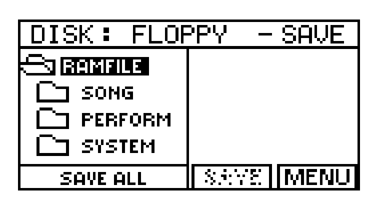
Por ejemplo, el momento usted guarda un sonido revisado, un nuevo plegador se crea en el RAMFILE llamado el SONIDO y en este plegador se incluye el sonido creado por usted.

Si hace una nueva performance, un plegador llamado PERFORM se creará y la performance que usted hizo se guardará dentro de él.

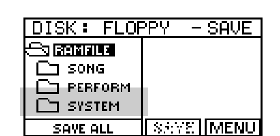
Entonces, mirando el lado izquierdo de la pantalla, podremos ver qué tipo de datos que el RAMFILE contiene exactamente en esta fase. A la parte superior del “árbol del directorio” verá el directorio de RAMFILE principal. Debajo, y ligeramente hacia la derecha, verá una lista de los plegadores que el RAMFILE contiene actualmente.



Si usted no ha guardado nada entonces en el instrumento el único plegador que usted debe ver es el SISTEM. Si usted ya ha guardado algo, verá una pantalla similar a la mostrada a continuación:



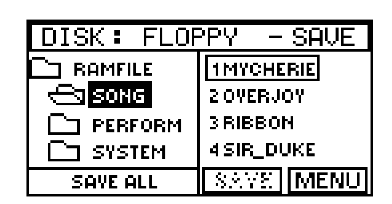
En este “árbol del directorio” es donde usted debe especificar lo que quiere salvar exactamente. Si se toma un poco de tiempo podrá entender perfectamente como trabaja y esto le evitará dolores de cabeza innecesarios en el futuro.



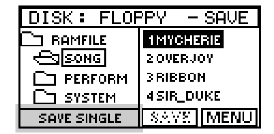
Note que en la pate inferior de la pantalla aparecen las palabras SAVE ALL.

Cuando el cursor esté encima de la palabra RAMFILE, si presiona el control ENTER, esto querra decir que desea salvar todos los contenidos existentes en la RAMFILE, (en otros términos, le indicará que desea salvar todo lo que está actualmente en la memoria del instrumento).

Ahora baje el cursor para que cubra el primer plegador bajo RAMFILE. Apretando ENTER le transmitirá al instrumento que quiere salvar todos los todos los volúmenes del plegador actual, (en otros términos, salvar todas las CANCIONES o todas las PERFORMANCES sin salvar nada más).

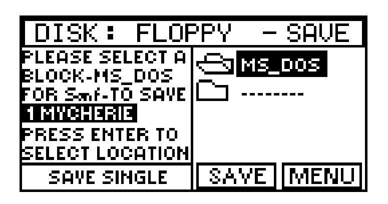


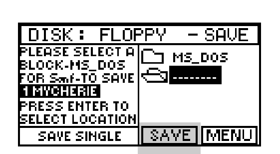
También notará que puede ver algo ahora en el lado derecho de la pantalla. El plegador seleccionado, en la izquierda, está abierto y la información que usted ve en el lado derecho se trata de los volúmenes contenidos en el plegador abierto. Esto le permite ser más aun específico sobre lo que quiere salvar.



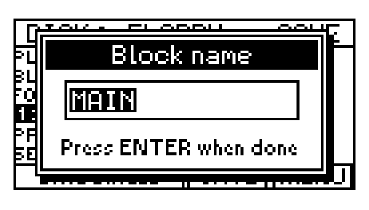
Mueva el cursor hacia el lado derecho y note que las palabras de la parte inferior izquierda de la pantalla cambian a SAVE SINGLE.

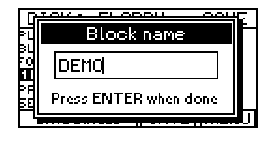
Presione ENTER en esta fase y comunicará al instrumento que quiere salvar sólo el artículo que se selecciona actualmente en el lado derecho de la pantalla.





Siguiendo cualquiera de las operaciones SAVE (salvar) de las comentadas, y posteriormente presionando ENTER, en la parte derecha de la pantalla se le mostrará lo que se encuentra en el disco. En la parte superior de pantalla, verá el icono de MS-DOS. Esto es lo que se conoce como "directorio de la raíz" del discoy solo se puede utilizar para salvar MIDI Files (SMF). Desplace el cursor a la línea punteada al fondo de la lista y presione SAVE, (F3), seguido por ENTER.





Se le pedirá el nombre del bloque (BLOCK).

Presione ENTER despues de establecer el nombre de bloque y su nuevo BLOCK (bloque) se creará en el disco.

Comprensión del concepto BLOCKS (Bloques)

Siempre que usted salve información del **Equinox** en un disco blando, disco duro o cualquier otro tipo de medios de comunicación del almacenamiento, la información debe guardarse en algo llamado BLOCK (BLOQUE). Durante cualquiera de estos procesos de carga, antes de que usted pueda completar el procedimiento, debe de decir a la máquina primero cual es el BLOCK donde quiere establecer la información. En la mayoría de casos, probablemente decidirá crear un nuevo BLOCK y guardar sus datos allí, (como hicimos en el ejemplo anterior).

Así qué, Que es exactamente un BLOCK?. La manera más fácil de pensar en un BLOCK es como una réplica de un RAMFILE. Por usar el posible ejemplo más simple, podríamos salvar toda

la memoria del instrumento, (Excepto Todo el RAMFILE), en un solo BLOCK. Cuando nosotros queramos re-cargar esta información en el futuro, simplemente cargaremos el BLOCK entero en el RAMFILE, (la memoria del instrumento).

Principalmente los BLOCK se utilizan como una manera conveniente de organizar los datos en los dispositivos del almacenamiento grandes como los disco duro o unidades externas de gran capacidad de almacenamiento. En teoría, sería posible guardar millones de sonidos diferentes del **Equinox** en un solo disco duro. Esto, sin embargo, haría casi imposible de encontrar un sonido particular rápidamente cuando usted lo necesite. Por esta razón, deben guardarse los sonidos en los BLOCK y ningún solo BLOCK puede contener en la vida más de 2048 sonidos, (ése es el mismo número de sonidos que el instrumento puede contener en cualquier un momento). Semejantemente, UN BLOCK no puede contener más de 112 performances, (el **Equinox** tampoco), o más de 16 Canciones, (una vez más, el mismo límite en cuanto al propio instrumento).

Considerando esto, queda claro que un BLOCK nunca puede ser realmente más grande que la cantidad máxima de datos que el **Equinox** puede sostener en cualquier un momento.

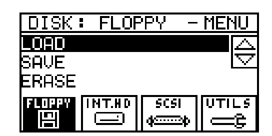
En cuando la información salvada del **Equinox**, hay dos maneras diferentes de crear un BLOCK completo,

Método 1: Primero llene el instrumento de los Sonidos, Perfs, Canciones, Grooves etc., y entonces salve todo a un nuevo BLOCK cuando usted haya terminado.

Método 2: Durante un período de tiempo, cree los Sonidos, Perfs, Canciones, Grooves etc., y cada vez que cree algo grabelo de manera independiente en el mismo bloque.

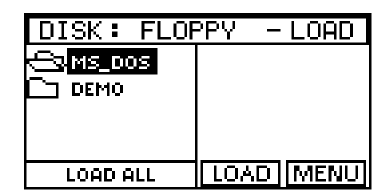
El resultado final de ambos métodos será el mismo. Usted tendrá un BLOCK que puede cargarse en un solo proceso. Cuando lo cargue, todo lo que se salvó en ese BLOCK se cargará en seguida en el instrumento.

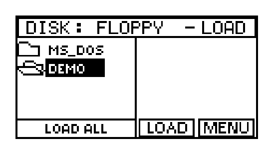
Load (La carga)



El proceso de cargade información en el **Equinox** es bastante sencillo. Usa la misma estructura de "árbol del directorio" que hemos visto el ejemplo SAVE (salvar información).

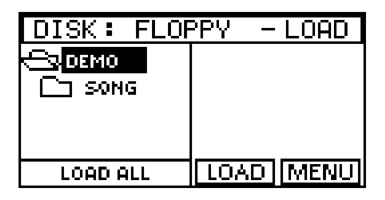
Cuando intente CARGAR (LOAD) información desde cualquier dispositivo verá en pantlla el "directorio de la raíz" en la partes superior, (normalmente llamado "MS-DOS") y, si existen, una lista de los bloques que el disco contiene.

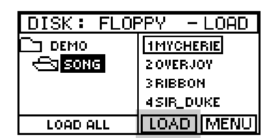




El proceso de carga de un bloque entero es simple. Ponga el cursor encima del nombre del bloque, presione el control LOAD, (F3) y sigua las siguientes sugerencias.

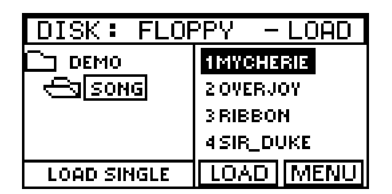
Para cargar sólo una parte de un bloque, presione ENTER mientras el cursor está encima del nombre del bloque. Esto extenderá el "árbol del directorio" del bloque y le permitirá especificar lo que quiere cargar.



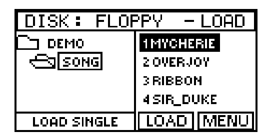


Desplazando el cursor al lado izquierdo, puede cargar grupos enteros de Sonidos, performances, grooves, Canciones etc. Presionando LOAD, (F3) cuando el cursor está encima del plegador apropiado.

Moviendo el cursor al lado derecho puede cargar los elementos de manera individual en una de dos maneras:

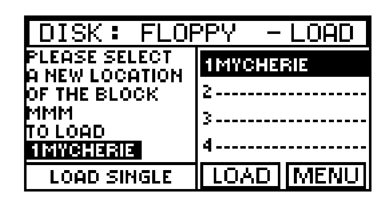


1. Presione LOAD, (F3) mientras el cursor está en el nombre del elemento en el lado derecho de la pantalla. Se cargará en la misma situación que en la que aparece en el RAMFILE.





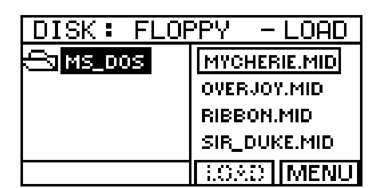
2. Presione LOAD mientras el cursor está sobre el nombre del elemento en el lado derecho de la pantalla. Abrirá una nueva ventana dónde puede especificar una nueva situación para cargar el evento dentro del RAMFILE..



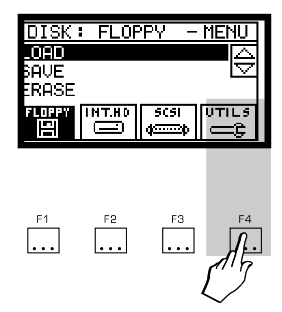
Archivos no procedentes del **Equinox**

Cuando inserte en la disquetera un disco con otro tipo de información, (por ejemplo un archivo de MIDI o disco de la muestra de otra compañía), el **Equinox** debe reconocer el disco y, si contiene archivos compatibles, el instrumento debe tratar de leerlos de la manera correcta.

Después de insertar el disco y escoger la CARGA (LOAD), verifique si aparece cualquier archivo en el lado derecho de la pantalla. Si aparece algún evento, mueva el cursor al nombre del archivo apropiado y presione ENTER. Si usted no ve ningún archivo al principio, usted puede explorar el disco usando ENTER para abrir cualquier plegador que usted vea en la izquierda de la pantalla. Cualquier archivo contenido en estos plegadores aparecerá en el lado derecho de pantalla.



Si usted tiene problemas, o no puede leer los datos contenidos en el disco, intente desplazarse haste el entorno SAMPLE y trate de leer el disco ayudado por la función LOAD, (F1).



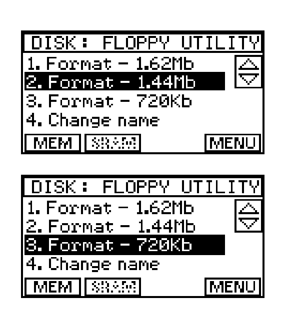
Utilities (Utilidades)

Los contenidos del menu UTILS serán diferentes dependiendo de la unidad con la que trabaje FLOPPY, INT, HD o SCSI.

Aquí están las opciones principales:

FORMAT 1.62

Este se puede usar para estructurar los discos blandos de HD a la propia norma de alta capacidad del **Equinox**. Si está creando discos que principalmente sólo serán usados con este instrumento o para compartir con otros usuarios de **Equinox** este formato es el más eficaz y usa más espacio disponible del disco.



FORMAT 1.44
FORMAT 720K

El **Equinox** puede estructurar y usar discos en ambos los dos tamaños más populares MS-DOS. Estos discos MS-DOS se deben de utilizar si quiere copiar los discos en un ordenador doméstico o si quiere enviarlos vía el internet.



PROTECTION (PROTECCIÓN)

Esta selección previene sobreescrituras accidentales o daños a los valiosos datos, (el disco duro por e.g).



BACKUP

Este rasgo le permite hacer un backup de seguridad de un bloque grande del disco duro u otros medios de comunicación en uns serie de discos flexibles..



RESTORE

El rasgo de acompañamiento al BACKUP, esta función restaurará un bloque grande a un disco duro u otros medios de comu-

nicación de una serie de discos blandos en los que previamente se volcó esta información.



SLEEP TIME

Incluso los eventos pertenecientes a un disco duro pueden crear el ruido audio no deseado, este rasgo le permite especificar la cantidad de tiempo, depues de utilizarse, estará activo el motor del disco duro.



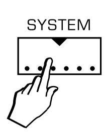
REPAIR TOOL (HERRAMIENTA DE REPARACIÓN)

De vez en cuando, los errores pequeños pueden arrastrarse en los disco duro y otros medios de comunicación lo que los hace inestables y molestos. Esta herramienta examinará el disco duro e intentará arreglar cualquier error pequeño que encuentre.



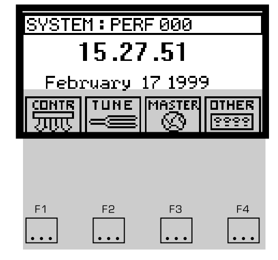
FORMAT HARD DISK (ESTRUCTURE EL DISCO DURO)

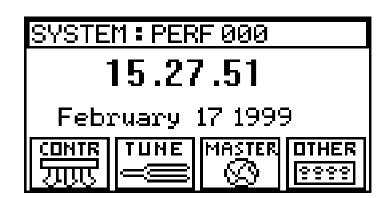
SÓLO PARA USO EN UNA EMERGENCIA O CUANDO SE INSTALA UN NUEVO DISCO DURO. Esta función borrará todos los datos en el dispositivo instalado, mientras se prepara para utilizarse como una unidad completamente virgen.



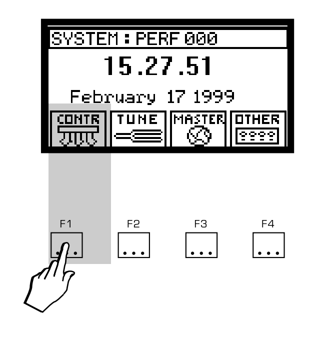
9 • SYSTEM (SISTEMA)

El botón SYSTEM (Sistema) contiene distintas prestaciones importantes que afectan a la actuación global del instrumento. En la mayoria de los casos, las selecciones encontradas bajo el botón del SYSTEM están “globalizadas”. Esto significa que, al contrario de muchos otros rasgos, una vez etablezcan, estos afectarán a todo el instrumento en su globalidad. Se pueden considerara como selecciones master del instrumento.



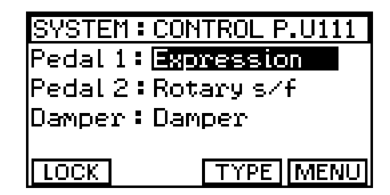


Las únicas excepciones a esta regla son el pedal y selecciones del footswitch, (encuentradas bajo en control CONTROLS. Aunque estas funciones normalmente no son “globales”, puede escoger hacerlas globales utilizando el control LOCK.

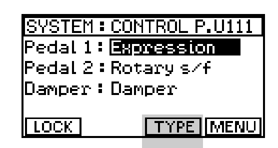


CONTROLS

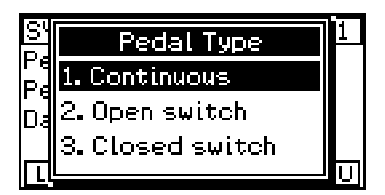
El botón CONTROLS es donde usted preparará cualquier pedal que se haya conectado a la unidad.



El **Equinox** puede acomodar un máximo de tres pedales y cada uno de las tres jacks de la parte posterior del aparato se pueden utilizar para acomodar cualquier tipo de pedal.



Ponga el cursor encima de cualquier Pedal 1, Pedal 2 o Apagador (DAMPER) y presione el control TYPE, (F3).



Debe decir al instrumento que tipo de pedal se ha conectado al jack posterior del aparato. Dispone de tres opciones:

CONTINUOUS*:* (Continuo) También conocido como un Pedal del C.C.P., esta selección indica que se ha conectado un pedal tipo volumen en el correspondiente jack.

OPEN SWITCH*:* (El interruptor abierto) Esto indica que se ha conectado un pedal tipo footswitch normalmente abierto en la parte posterior del instrumento.

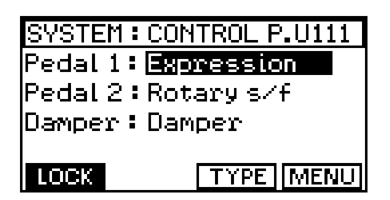
CLOSED SWITCH*:* (El interruptor cerrado). Esto indica que se ha conectado un pedal tipo footswitch normalmente cerrado en la parte posterior del instrumento.

Presione ENTER después de asignar cada pedal. Las funciones disponibles para cada pedal se pueden seleccionar girando el dial mientras el cursor está encima del nombre del pedal. Encontrará opciones diferentes dependiendo del tipo de pedal asignado.

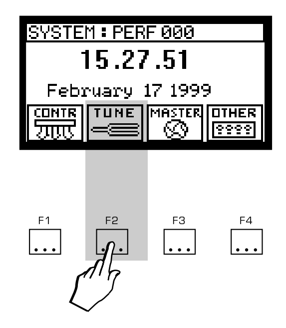
Las selecciones del pedal escogido sólo permanecerán en efecto hasta que usted seleccione una PERFORMANCE diferente

del actual. Si usted preparara las funciones del pedal mientras selecciona y crea una performance, estas funciones del pedal se memorizarán en la performance tan pronto presione el control STORE.

Si quiere mantener sus selecciones de pedal incluso despues de cambiar de performance , presione el control LOCK, (F1).

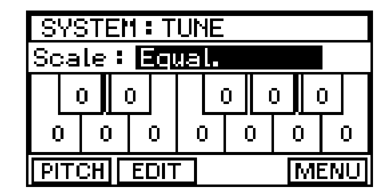


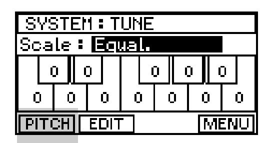
Ahora la configuración del pedal no cambiará hasta que se desactive la función LOCK.



TUNE

Aquí usted puede controlar la afinación y entonación del instrumento.

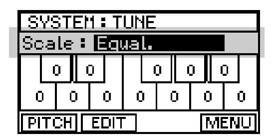




PITCH

Esta función le permite ajustar el pitch master del **Equinox** para que pueda relacionarse con el pitch de otros instrumentos con los que pudiera estar conectado.

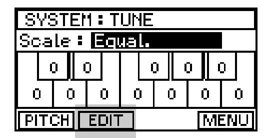


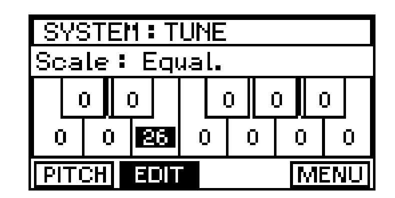


TUNING PRESETS

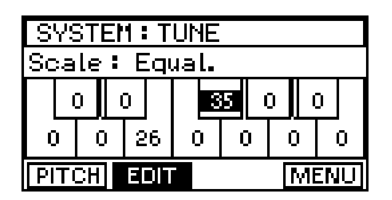
En la parte superior del menú TUNE, puede seleccionar de varios tipos de afinación diferente prefijadas (escalas). Éstos reafinan cada octava del teclado permitiendole interpretar diferentes tipos de estilos musicales.

Además de éstos prefija hay 8 situaciones del Usuario en que usted puede guardar su propia afinación prefijada. Para crear una nueva afinación, presione el control EDIT y use los controles cursor left/right para moverse a lo largo del teclado virtual de pantalla, mientras selecciona la afinación de cada octava a su gusto.

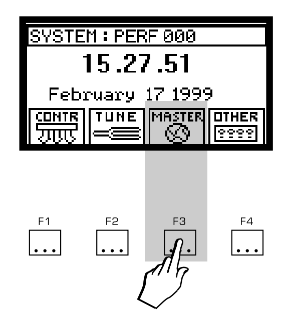




Cuando el cursor está en la nota correcta. Use el dial para ajustarla poniendo a punto el desplazamiento. Usted puede oír los resultados al instante tocando cualquier parte del teclado.

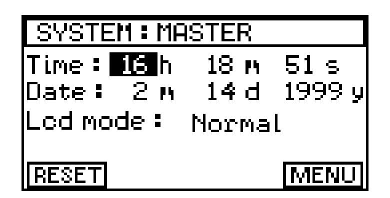


Cuando esté satisfecho con su nueva afinación prefijada, presione ENTER y aparecerá en pantalla una nota donde se la aconsejará guardar dicha selección , estableciendo el paralelo un nombre para dicha afinación personal.



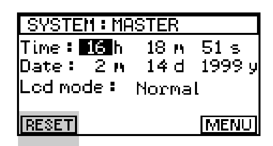
MASTER

El tiempo y fecha del reloj del sistema interior se puede establecer aquí.



El reloj interior tiene dos funciones. La primera función es como un reloj normal que verá cada vez presione el control SYSTEM. Esto puede ser útil para la referencia en situaciones en vivo o para cronometrar las actuaciones. La segunda función es cronometrar y estampar la fecha cada archivo que se crea en el instrumento. Este tiempo y el timbrado de la fecha es una parte del sistema de archivo MS-DOS y le permite ver exactamente cuando se crearon los archivos mientras los ve en una computadora.

La pantalla de cristal líquido LCD le permite trabajar en entornos Blanco y negro (NORMAL) o negro y blanco (EN NEGATIVO)). Esto, junto con contraste de pantalla LCD, le permite establecer la imagen en pantalla como mejor le convenga en cualquier situación.



RESET



Se puede restaurar toda o parte de la memoria del instrumento regresando a las condiciones de la fábrica iniciales. Cuando selecciona una de estas opciones, se reestableceran los parámetros iniciales de fábrica y se borraran todos los datos introducidos por el usuario. Antes de usar cualquier función RESET, asegurese de salvar los datos personales que desee conservar, de otra manera estos procesos eliminan la información del usuario de manera definitiva.

***NOTA**: Como alternativa a usar RESET ALL, también puede probar el proceso CLEAR MEMORY si usted está teniendo los problemas y necesita aclarar todo de la memoria. Aunque toma un poco más de tiempo es un procedimiento más completo y asegurará que el instrumento se pone en marcha con la memoria completamente limpia.*

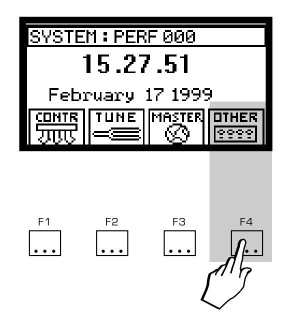
Para realizar la función MEMORY CLEAR, apague el instrumento y déjelo durante un par de segundos. Antes de que lo encienda, empieza a rodar el dial y continue haciendolo mientras se enciende el instrumento. Siga rodando el dial hasta que vea en la pantalla el mensaje MEMORY CLEAR.

```
!! WARNING !!

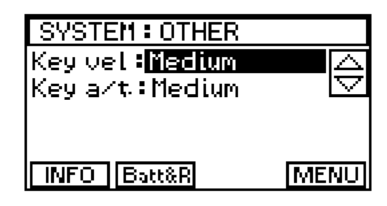
   DIAL ON POWER-UP
   REQUESTS MEMORY CLEAR !!

<ENTER / ESCAPE>
```

Presione ENTER para completar el proceso.



OTHER (OTRO)



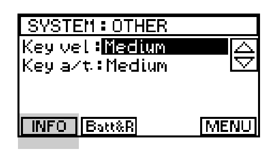
KEY VEL.

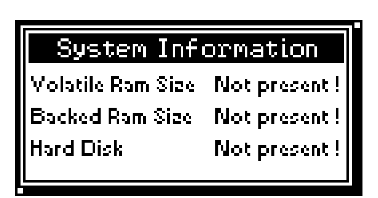
KEYA/T

Los rasgos principales de la pantalla OTHER son que éstos dominan las selecciones para la velocidad del teclado y aftertouch. Estas selecciones son “globales” y afectarán a la velocidad global y contestación del aftertouch de cada sonido y actuación.

INFO

Este botón le dará información sobre que opciones se han instalado en este instrumento.

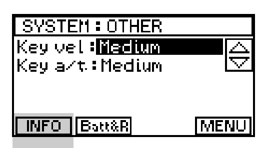




Ofrece una manera simple de verificar lo que está dentro de la unidad sin tener que abrirlo:

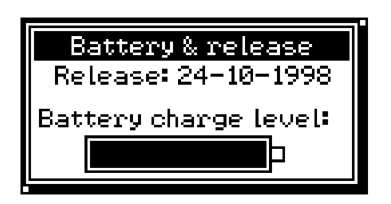
> ***Volatile RAM size (El tamaño del RAM volátil)****:* Le dice la cantidad de SIMMs muestra memoria instalada.
>
> ***Backed Ram Size:*** Le dice la cantidad de batería de la memoria, (el DRACMA).
>
> ***Hard Disk (El disco duro)***: Le dice si o no el disco duro interior esta instalado.

NOTA*: Para el información adicional sobre la cantidad de memoria disponible en estas tres áreas, use los controles MEM, (F1) bajo DISCO / UTILS.*



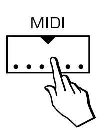
BATT&R, (el nivel de la Batería y número release)

Este control abre una ventana que contiene dos bloques importantes de información.



En la parte superior de la pantalla, verá ela fecha de descarga del último sistema operativo que su **Equinox** está usando actualmente. Esta información es importante saber, sobre todo al buscar la asistencia técnica en caso de problemas.

La información en la parte inferior de pantalla le dice el nivel de carga de la batería interior del **Equinox**. Esta batería se usa para retener la información en la memoria del instrumento después de que la unidad se ha apagado. Si usted deja la unidad fuera de uso durante un periodo largo de tiempo, la batería se descargará completamente y la información que guardó en la memoria se perderá.

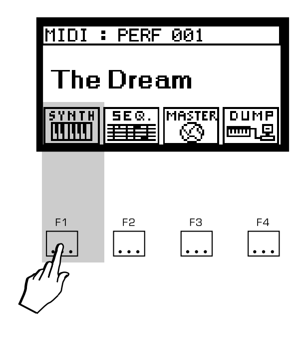




10 • MIDI

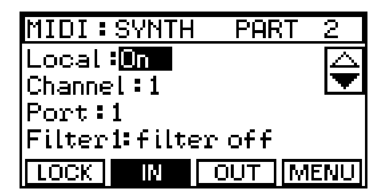
El **Equinox** dispone de dos sythesizer engines idénticos de 16 partes multi-timbricas idénticas. Uno se usa por la sección del sintetizador, (para los sonidos y performances), mientras el otro se usa por el secuenciador, (para las canciones y grooves). El menú de MIDI le permite seleccionar las configuraciones MIDI independientes de cada parte.



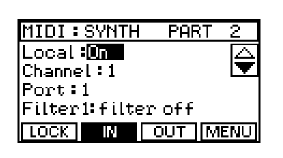


EL MENÚ DE SYNTH

Este menú le permite poner la configuración del midi para cada uno de las 16 partes disponibles del synth engine del

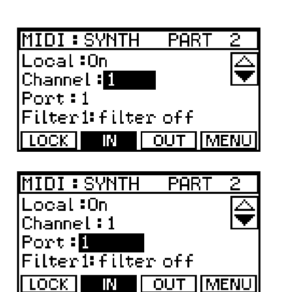


Cada parte puede tener las asignaciones independientes para MIDI IN y MIDI OUT. Después de presionar el control SYNTH, (F1) del menú de MIDI, escoja IN, (F2) u OUT, (F3) y seleccione la parte que contiene los parámetros que desee editar usando la parte de los controles seleccionados. El nombre de la parte actual se mostrará en la esquina superior derecha de la pantalla.



LOCAL/ SOUND

Cuando está inactivo OFF, los parámetros establecidos desde el teclado del **Equinox** estarán desconectadas de la fuente de sonidos interno.

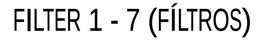


CHANNEL (CANAL)

Canal MIDI seleccionado para la current part.

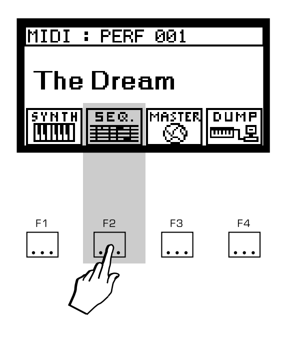
PORT (EL PUERTO)

Seleccione entre MIDI IN1 / MIDI IN 2 y MIDI OUT 1 / MIDI OUT 2.



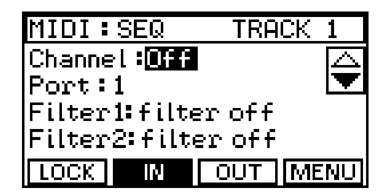
FILTER 1 - 7 (FÍLTROS)

Cada parte tiene 14 fíltros disponibles - 7 fíltros para MIDI IN y 7 fíltros para MIDI OUT. Estos fíltros le permiten especificar hasta 7 eventos que usted no desee seleccionar para enviar o recibir.



SEQ MENU

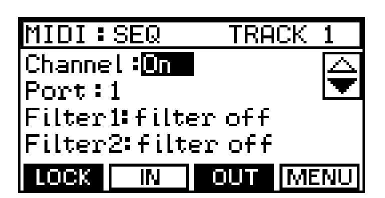
Este menú le permite poner la configuración del midi para cada uno de las 16 pistas disponibles del sequencer del **Equinox**.



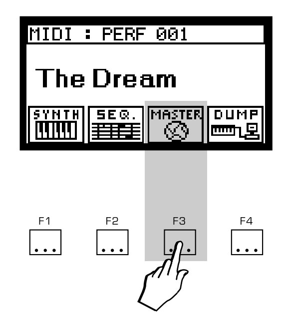
Cada pista puede tener las asignaciones separadas para MIDI IN y MIDI OUT. Después de presionar el control SEQ, (F2) del menú de MIDI, escoja IN, (F2) o OUT, (F3) y seleccione la parte de los parámetros que quiera revisar usando la parte los botones selectos. El nombre de la parte actual se mostrará en la esquina superior derecha de la pantalla.

Los parámetros disponibles son idénticos a aquéllos descritos bajo el MENÚ de SYNTH.

EL CONTROL LOCK, (F1)

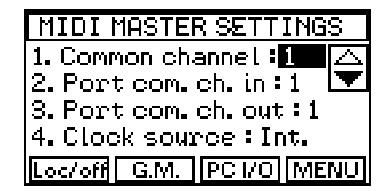


Dispone de las prestaciones del control LOCK dentro de los menus SYNTH y SEQ. Normalmente, sus selecciones MIDI se salvan como una parte de la PERFORMANCE actual, (cuando presiona el control STORE), y cada PERFORMANCE puede tener su propia configuración Midi. Si, sin embargo, quiere las selecciones MIDI actuales mantengan su efecto independientemente de las selecciones que realice posteriormente , active la función LOCK.



MASTER MENÚ

Estas selecciones afectan la configuración de MIDI global del instrumento:



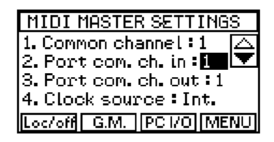
COMMON CHANNEL (CANAL COMUN)

Este canal, independiente de las selecciones definidas bajo el menú de SYNTH, permite a teclado externo emular el teclado interior del **Equinox**.

Por ejemplo, si seleccionó una performance multi-partes en el **Equinox** y entonces intenta tocar esta performance desde un teclado externo con el que esté correctamente conectado via Midi, podría sólo tocar una de las partes constitutivas de esa performance que depende del canal del Midi en que el teclado externo esté trabajando. Si, por el contrario, seleccionó el canal COMMON CHANNEL, podrá dirfrutar de la performance completa exactamente como si usted estuviera tocando el teclado interno del propio **Equinox**.

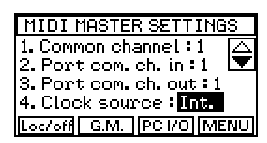
El COMMON CHANNEL se debe utilizar cuando usted desee tocar una PERFORMANCE, un sonido de DRAWBAR o un Groove patch desde un controlador externo.

Los mensajes PROGRAM CHANGE recibidos por el common channel se interpretan como mensajes PERFORMANCE CHANGE.



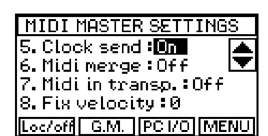
PORT COM CH. IN / PORT COM CH. OUT

Éstos seleccionan qué puerto MIDI IN y MIDI OUT va a utilizar el COMMON CHANNEL.



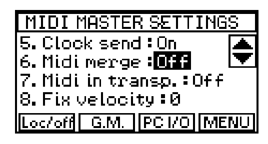
CLOCK SOURCE (LA FUENTE DEL RELOJ)

Esto le permite seleccionar si desea sincronizar las secciones del sequenciador, groove y arpegio con un reloj interior o a un reloj externo.



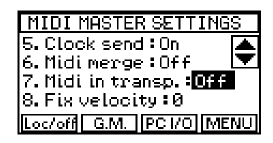
CLOCK SEND

Seleccione si desea o no enviar fuera via Midi la información del MIDI CLOCK interior del **Equinox**.



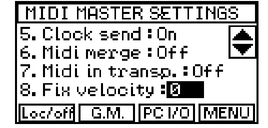
MIDI MERGE

Permite que los datos recibidos via MIDI IN 1 y MIDI IN 2 sean transmitidos a MIDI OUT 1 y MIDI OUT 2 después de haber sido procesados por los parámetros determinados en la performance utilizada. Esto significa que lo datos recibidos via MIDI IN se puden procesar el volumen, transponsición, filtros de MIDI etc. antes de que mandarse al MIDI OUT.



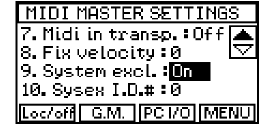
MIDI IN TRANSP.

Este permite un diapasón pitch shifting, (en incrementos de medio tono), de todos los datos recibidos via MIDI IN.



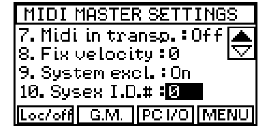
FIX VELOCITY

Esta función (Arregle la velocidad) aumentará la velocidad de todas las notas recibida via MIDI IN por la cantidad especificada.



SYSTEM EXCL.

Poniendo esta función activo (ON) permite la recepción y transmisión de mensajes exclusivos Midi del sistema del **Equinox** vía MIDI.



SYSEX I.D

Le permite poner un único dispositivo I.D. para identificar al **Equinox** a otro equipo de MIDI.



CONTROL LOCAL OFF, (F1)

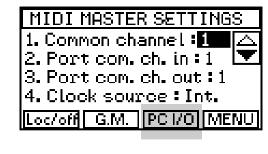
Cuando se selecciona la función LOCAL OFF (mostrada en negativo en pantalla) el teclado sonoro del **Equinox** quederá desconectado de la fuente interna de sonidos.

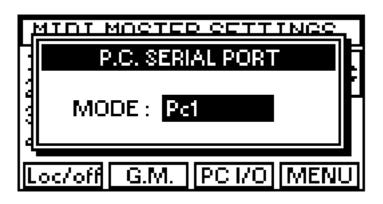
CONTROL G.M, (F2)



La función de G.M permite la compatibilidad óptima con la norma de General Midi. Antes de cargar un archivo de G.M del disco, ponga esta función a activo (ON).

CONTROL P.C I/O, (F3)





Este menú le permite poner en activo el computer port de la parte posterior del teclado. Éste es un interface directo con el puerto de serie de su computadora y puede ser usado como una alternativa fiable al MIDI sin la necesidad de usar una tarjeta interface Midi. Normalmente ponga esta función en posición inactiva OFF, el puerto puede ponerse para operar en cualquiera de los modos siguientes:

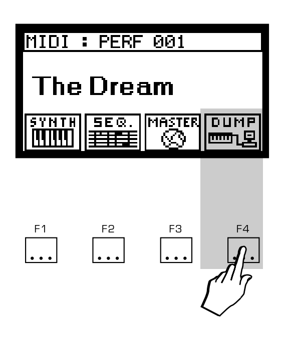
MACINTOSH: La seleccion apropiada para trabajar con ordenadores MAC.

PC 1: la selección más rápida para trabajar con Windows P.C. Use este modo cuando sea posible..

***PC 2**:* Selección más lenta para trabajar con Windows P.C. Sólo use este modo si tiene problemas con PC 1.

Multimedia Kit

Para usar el puerto de la computadora con su P.C., necesitará el “Kit multimedia” qué está disponible en su distribuidor de Generalmusic. Este equipo incluye el cable del interface y los discos driver para el PC/Mac.



MENÚ DUMP (Vaciado)

El menú DUMP le permite transferir los volúmenes de la memoria interior del **Equinox** a los dispositivos de almacenamiento externos, (como P.Cs domésticos o informacion MIDI), vía MIDI.



Lista Dump

All

Setup

Sound

Drumkit

Performance

Drawbar

Song

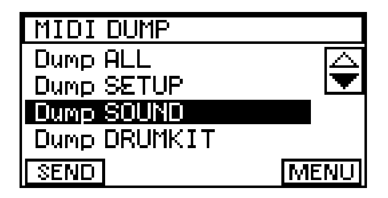
Groove

Arpeggiator

User Panel

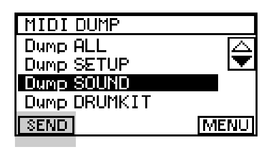
Para enviar un MIDI dump (Vaciado):

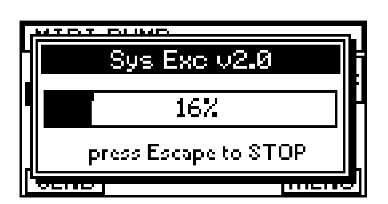
Paso 1: Seleccione qué parte de memoria usted quiere para descargar de la lista disponible.



Paso 2: Prepare al dispositivo externo para recibir el dump.

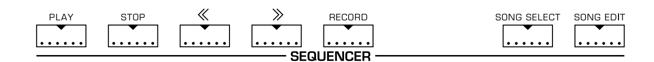
Paso 3: Presione cualquier SEND, (F1) o ENTER para empezar el dump.





No es necesario preparar al **Equinox** recibir un dump. Los dump pueden recibirse en cualquier momento y los datos estarán inmediatamente disponibles para el uso.

11 • SECUENCIADOR (SEQUENCER)



El secuenciador del **Equinox** dispone de 16 pistas con 250,000 eventos de memoria disponible. A diferencia de otros synth, el secuenciador del **Equinox** tiene su propia fuente de generación de sonidos. Esto significa que, mientras el secuenciador está trabajando con sus 16 pistas, usted puede tocar una performance con 16 pistas y todas ellas disponibles a lo largo del teclado.

En efecto, el **Equinox** es como dos instrumentos en uno, cada uno con 16 pistas y se pueden utilizar de manera simultanea. Hasta ahora, al trabajar en el modo de la Performance, disponiamos de 16 pistas las cuales controlabamos de manera y a tiempo real pasando en el panel frontal del control de las pistas 1-8 al control 9-16 para modificar volúmenes, estdo de pistas etc.. Ahora al trabajar con el secuenciador del **Equinox**, usaremos este mismo sistema con el que hemos trabajado hasta ahora en el modo de la performance, pero estaremos trabajando con una unidad de 16 partes totalmente independiente de la sección de generación de sonidos. También, en el entorno del secuenciador, nos referiremos a las partes como “pistas” y la parte los controles de selección los denominaremos “Controles de selección de pista”.

Lo más importante que se debe entender cuando se usa el secuenciador del **Equinox** comprender si se está trabajando con las 16 pistas del secuenciador o con las 16 partes de una performance. Esto puede determinarse fácilmente mirando el control - SONG EDIT.

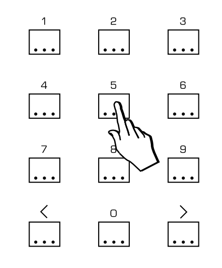


Siempre que el led luminoso del control SONG EDIT esté encendido, las pistas que se ven en la pantalla y reguladas por los deslizadores del panel frontal, son las 16 pistas del secuenciador. Si el led luminoso de SONG EDIT no está encendido, entonces las pistas que usted ve serán las 16 partes de la Performance.

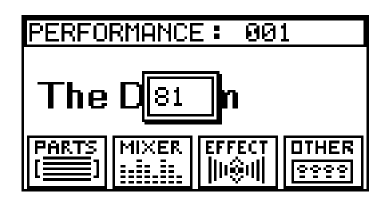
Grabación de una secuencia - los elementos esenciales

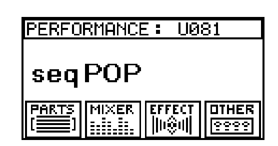
Intentemos un “práctico” ejemplo de grabación de una secuencia.

Se han simplificado las fases iniciales de preparar el instrumento para grabar una secuencia para usted por la inclusión de un 32 “Sequencer Performances”. Éstas son zonas especiales donde cada una prepara automáticamente las 16 pistas con un sonido apropiado para crear una canción en un estilo musical concreto. Estas zonas se guardan en las últimas 32 posiciones (performances locations) - de #81 a #112.

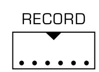


Para desfilar a través de estas áreas del secuenciador, ponga el instrumento en el entorno performance, (presione PERFORM), presione cualquier control en el teclado pequeño numérico, (para abrir la ventana de la entrada numérica), y entonces teclee el número 81).

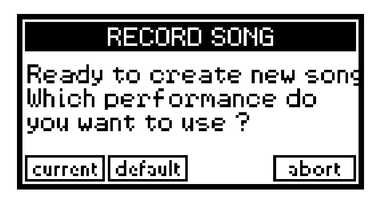


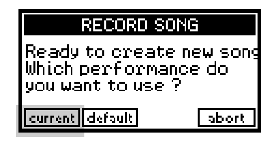


Usted debe ver la primera performance del secuenciador ahora - **seq. POP**. Puede utilizar el dial para desfilar a través de todas las performances disponibles en el secuenciador. Cuando esté listo para empezar a grabar, simplemente apriete el botón RECORD.

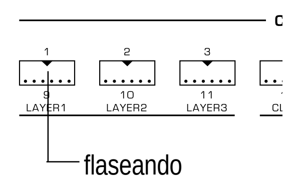


Ahora usted verá un despliegue que le pregunta qué performance quiere utilizar.

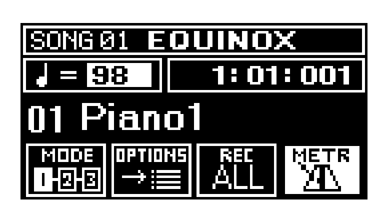


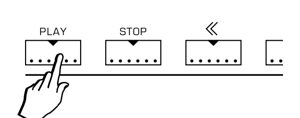


En el momento que seleccionemos la performance que queremos utilizar, (la zona escogida), presione CURRENT, (F1).

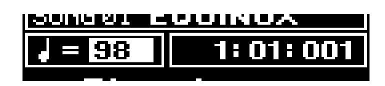


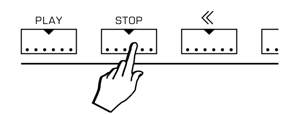
La pantalla se invertirá en un despliegue blanco-en-negro y dándonos a entender que nos encontramos en el entorno de grabación RECORD MODE. Notará que el control de la PISTA #1está flaseando y el sonido de pantalla estará disponible alo largo del teclado. Usted está listo grabar la pista #1.





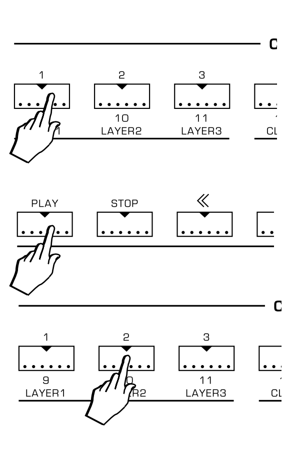
Presione PLAY pero no toque nada de momento. Oirá el metrónomo, (pulse el botón de la pista), y en la esquina superior derecha de la pantalla, verá la posición de la canción dividido en las barras, golpes y ticks..





Permita el metrónomo continuar unas medidas y entonces presione. Notará que el botón STOP flasea. Cuando presione de nuevo STOP, este control actuará un botón de pausa. Si presiona por segunda vez este control STOP verá que la luz permanece ahora constante. Esto restablece al localizador al principio de la canción.

Cuando presione el control PLAY, los primeros cuatro clics que usted oye son una cuenta atrás a la primera medida de la canción. Este periodo de la cuenta atrás se despliega por el localizador como barra #0. Después de que la cuenta atrás ha terminado, usted puede empezar la grabación. Intente grabar unas medidas usando el sonido seleccionado. Cuando termine la grabación, presione dos veces el control STOP para volver al principio de la grabación.

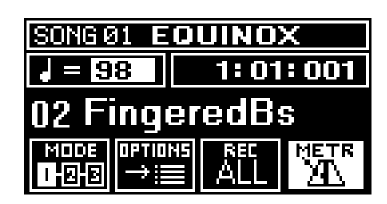


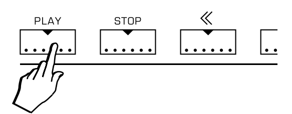
Si usted cometió un error o desea re-grabar la pista, simplemente presione de nuevo PLAY y vuelvala a grabar. Cuando esté satisfecho con su grabación, presione el control flaseante TRACK #1 (pista 1) y detendrá así la grabación de la pista.

Ahora puede escuchar lo que grabó apretando de nuevo PLAY. Asegúrese de que el playback empieza desde el primer compas presionando dos veces el control STOP.

Ahora grabemos otra pista. Presionando el control TRACK #2 (pista 2) la primera vez la pantalla mostrará el sonido seleccio-

nado en dicha pista . Presionando de nuevo este control dejará la pista lista para comenzar a grabar.

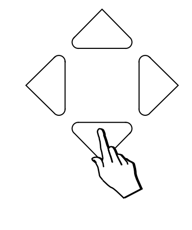


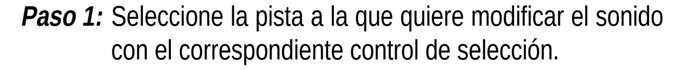


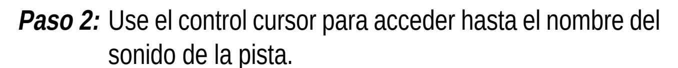
Presione PLAY para grabar algo en la pista. Cuando termine, presione dos veces STOP , como hemos explicado anteriormente. Cuando esté satisfecho con lo que ha grabado en esta pista, presione de nuevo el control TRACK #2 (pista 2) para salir del entorno de grabación tal y como hicimos anteriormente.

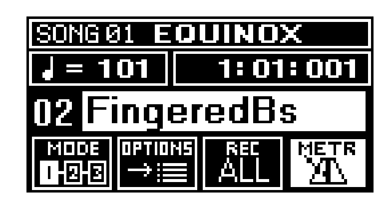
Cambio de sonido y los niveles de volumen

Ahora que ha grabado una canción de dos pistas, puede cambiar el sonido de cualquiera de ellas de la siguiente manera:

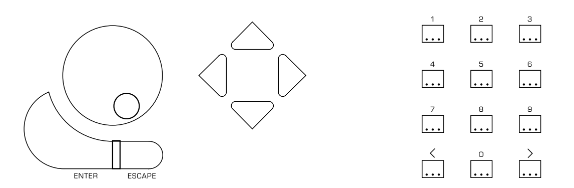


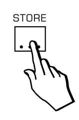

Paso 1: Seleccione la pista a la que quiere modificar el sonido con el correspondiente control de selección.


Paso 2: Use el control cursor para acceder hasta el nombre del sonido de la pista.



Paso 3: Use el control dial o el teclado pequeño numérico para seleccionar el sonido usted quiera.

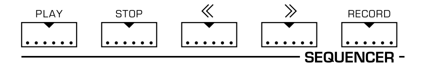




Paso 4: Presione STORE seguido de ENTER para memorizar las nuevas selecciones en la Song performance.

Mientras la canción está en playback, también puede utilizar los deslizadores del panel frontal para ajustar los niveles de volumen de las diferentes pistas. Si desea memorizar su nuevo volumen en las diferentes pistas de la canción, presione STORE y despues ENTER , como hemos hecho anteriormente.

Navegando alrededor de su canción



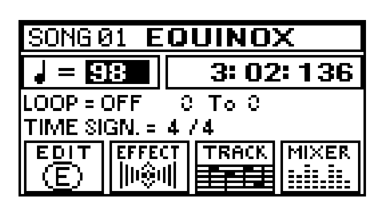
Use los controles PLAY, STOP, REWIND y FORWARD, (>> y <<), para desplazarse a lo largo de toda la canción previamente grabada. Mientras actua la canción , podrá utilizar los controles FORWARD y REWIND para avanzar o retroceder instantaneamente a lo largo de la canción. Para melodias más largas, con estos controles se podrá desplazar en cualquier dirección.

Si presione una vez el control STOP, hará una pausa en su canción en la posición donde presionó el control Stop. Mientras la canción ha hecho una pausa, usted podrá desplazarse adelante o atrás a lo largo de la misma con los controles anteriormente comentados. Cuando presione de nuevo PLAY, la canción se reiniciará desde dónde usted hizo la pausa, (realmente empezará desde el punto donde detuvo la melodía o desde el punto que determinó con los controles antes comentados, una vez detenida la cancion).

Salida y entrada en el entorno de grabación RECORD MODE

Durante el proceso de grabación de su canción, no es necesario salirse del entorno de grabación cada vez que termine de grabar una pista y acceda a otra. Cuando haya terminado la grabación de una pista particular, simplemente presione el control de la pista para detenerla y esta dejará de flasear. Para seleccionar una nueva pista para grabar, presione el control de acceso a la pista correspondiente y esta comenzará a flasear. Usted puede dejar el botón RECORD en todo el proceso. La única razón que usted debe tener para abandonar este entorno es el haber terminado toda la grabación o porque quiere acceder al entorno SONG EDIT MODE.

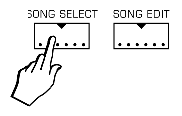
Cada vez que quiera para abandonar el entorno record, simplemente presione el botón RECORD. Accederá al entorno SONG PLAYBACK MODE (entorno en el cual la pantalla toma su color habitual).



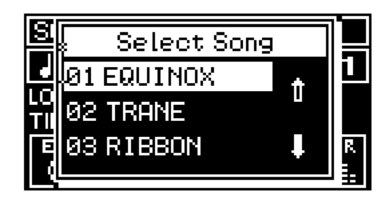
Ahora puede escuchar su canción y se puede mover alrededor dentro de ella usando los controles PLAY, STOP, FORWARD y REWIND.

Si usted quiere re-entrar en el entorno de grabación, simplemente presione de nuevo el control RECORD.

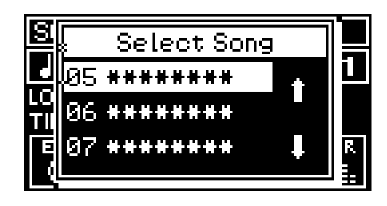
Grabación de otra canción

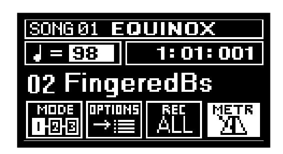


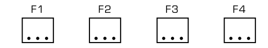
Cada vez que presione el control RECORD en el ejemplo anterior, volverá a la canción actual para continuar la grabación. Si quiere guardar la canción actual en la memoria y comenzar la grabación de una canción nueva, (el **Equinox** puede almacenar hasta 16 canciones en la memoria), presione el control SONG SELECT.

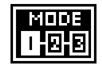


El listado de las canciones SONG SELECT aparecerá en pantalla y verá la canción actual resaltada. Baje el cursor a cualquier posición vacía, (las posiciones vacías se despliegan como * * * * * * *), y presione ENTER.





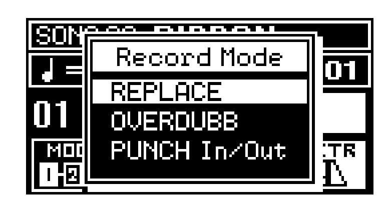




Funciones del entorno RECORD MODE

MODE

Bajo el control MODE, (F1),encontrará tres opciones diferentes que afectan a la manera de los archivos del instrumento.



Los tres modos disponible son:

REPLACE: (*REEMPLACE)* Cuando la pista está en el entorno de grabación, (flaseando), cada vez que presione START se borraran todos los eventos grabados previamente al punto de posicionamiento en pantalla.

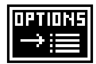
OVERDUB*:* Cuando la pista está en el entorno grabación, (falseando), cada cada vez que presione el control START oirá el material previamente grabado junto con el nuevo material que usted está tocando actualmente. Los dos se unen entonces juntos en la misma pista.

PUNCH: *NOTA: Este modo requiere que se conecte un pedal al instrumento y que la función se haya puesto para PUNCH bajo el SYSTEM / CONTROLS, (presione LOCK una vez se haya seleccionado).*

Cuando una pista está en el entorno de grabación, (flaseando), cada vez que presione Start oirá el material previamente grabado. No puede grabar del teclado a menos que el pedal Punch este presionado mientras esté tocando. Mientras se presione el pedal punch, el sistema de grabación opera como lo hace en el entorno REPLACE- se graban las nuevas notas mientras que desaperecen la notas grabadas anteriormente.

Puede cambiar de entornos todas las veces que quiera. Por ejemplo, las pistas de percusión son normalmente más fáciles en el modo de OVERDUB porque puede grabar los tambores individuales con cada overdub.

Si usted comete un error pequeño mientras graba una pista, usted puede arreglarlo cambiando al entorno PUNCH. Escuche la pista donde está el problama a modificar. Cuando llegue hasta el punto dónde está el error , sujeete el pedal punch y toque la parte erronea de manera correcta. Cuando termine de corregir la pista, asegúrese de soltar el pedal punch para no borrar accidentalmente nada del material bueno.



OPTIONS

En control OPTIONS (OPCIONES) en el entorno de grabación , ofrece una serie de funciones diferentes;



QUANTIZE

Este permite “cuantizar” la pista de manera automática, (corrección de tiempo), durante la grabación . Dispone de los siguientes valores de cuantización:

1/4 - Quantize al cuarto más cercano la nota.

1/8 - Quantize a la octava nota más cercana.

1/12 - Quantize a la octava de la nota triple más cercana.

1/16 - Quantize a la decimosexta nota más cercana.

1/24 - Quantize a la decimosexta triple de la nota más cercana.

1/32 - Quantize a la 32 nota más cercana.

1/48 - Quantize a la 32 triple nota de la nota más cercana.

1/64 - Quantize a la 64 nota más cercana.

1/96 - Quantize a la 64 triple nota de la nota más cercana.

Libre - no realiza ningún quantize en absoluto - grab exactamente como se toca.

1/8 B - 1/8 F - Octava nota groove quantize settings.

1/16 B - 1/16 F - Decimosextas nota groove quantize settings.

NOTA*: También puede cuantizar una pista después de que se ha grabado. Para más información vea SONG EDIT MODE (Entorno SONG EDIT) y QUANTIZE.*



TEMPO REC.

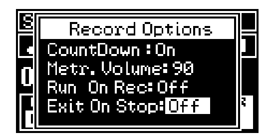
Activando este parámetro ON, podrá grabar modificaciones en el tiempo de una canción mientras esta está actuando.

P. VOLUME REC.

Activando este parámetro ON, podrá grabar las modificaciones de volumen que realice con el pedal mientras la canción está actuando.

EFFECTS REC

Activando este parámetro ON faculta a la canción actual para grabar cualquier cambio de efectos que haya mientras la canción esté actuando.



COUNTDOWN

Este rasgo le permite habilitar o desactivar una cuenta atrás de la medida que precede al inicio de cualquier grabación.

METR. VOLUME

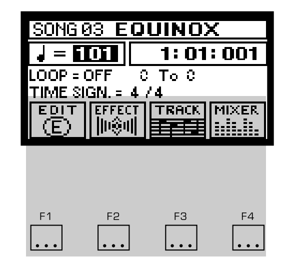
Esto controla el volumen del metrónomo o “click track.”

RUN ON REC

Activando este parámetro ON, empezará a grabar cada vez que presione el control RECORD.

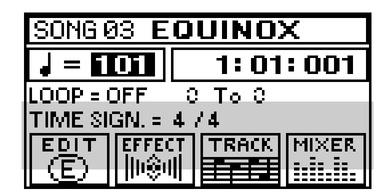
EXIT ON STOP

Activando este parámetro ON, cada vez que presione el control STOP, saldrá automaticamente del entorno RECORD MODE y se ira al entorno EDIT MODE.



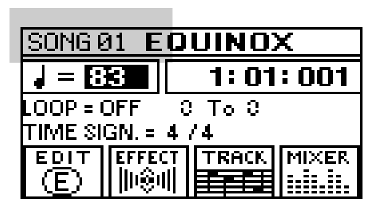
Funciones Playback/Edit Mode

Los entornos SONG PLAYBACK/EDIT ofrecen diferentes opciones de playback y también contienen los diferentes controles de acceso a los cuatro menues de edición principales del secuenciador.

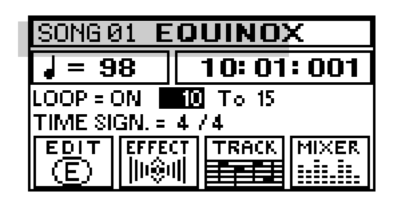


Podrá ver las pantallas de los entornos SONG PLAYBACK/EDIT MODE cuando acabe de grabar desactivando el control RECORD.

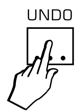
En la pantalla principal puede usar el cursor (controles cursor) para desplazarse entre las diferentes funciones disponibles. En la parte superior izquierda puede ajustar el tiempo de la canción.



La función LOOP le permite poner unos marcadores “de” y “a” entre los cuales la canción actuara doblemente durante la emisión. Seleccione esta función en ON para determinar los puntos marcadores de inicio y final del loop. Cuando presione START, la canción empezará de la posición del primer marcador y continúa doblando entre los dos marcadores hasta que usted apriete la parada.

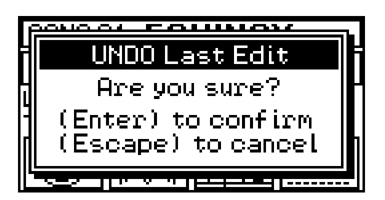


La función TIME SIGNATURE le permite establecer el tiempo en la grabación. Esto sólo se puede activar antes de comenzar una nueva grabación.

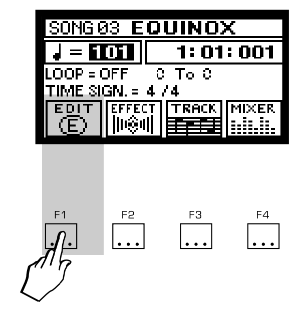


Control “UNDO”

Toda las grabaciones y ediciones en el **Equinox** están monitorizadas por una función UNDO (Deshacer).



Cuando quiera grabar algo en una pista o realizar cualquier tipo de edición, la función UNDO guarda un registro de las cosas tal y como eran antes de la grabación. Si, después de revisar o grabar algo, usted desea remontarse e intentarlo de nuevo, simplemente activando esta función volverá automaticamente a la posición inicial. (simplementegire el control dial) active esta función y presione ENTER,y podrá empezar de nuevo.



Menú Edit

El control EDIT, (F1) mustra en pantalla los principales menus de edición::

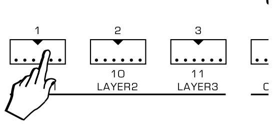




REPEAT TRACK (REPETICION DE UNA PISTA)

Este menú le permite repetir todos o parte de cualquier pista tantan veces como desee

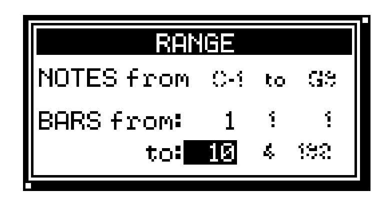






Para usarlo, primero seleccione la pista que quiere repetir presionando el control de acceso a la pista correspondiente. Usted debe ver el nombre de la pista seleccionada en la parte derecha de la pantalla.

Luego, especifica qué parte de la pista quiere para repetir, (de la medida X a Y), poniendo los valores bajo el botón RANGE, (F1).

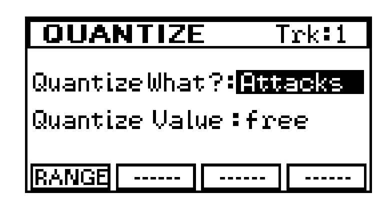


Presione ENTER una vez finalice.

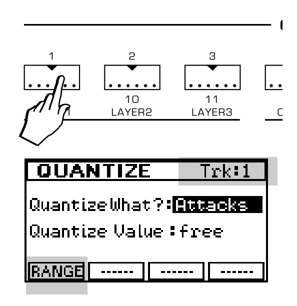
Ahora seleccione el número de repeticiones que desee y presione ENTER para completar la operación.

QUANTIZE TRACK (Quantización de pistas)





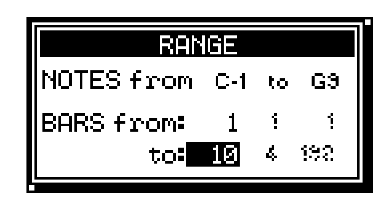
Este menú lo permite cuantizar toda o parte de cualquier pista. Quantize trata de corregir las inexactitudes cronometrando y ajustando las posiciones de notas que se han tocado para que entren en un modelo de tiempo específico.



Para usarlo, primero seleccione la pista que usted quiere al quantize presionando el control de acceso a la pista correspondiente.

Usted debe ver el nombre de la pista seleccionada en la parte superior derecha de la pantalla.

Luego, especifique qué parte de la pista quiere cuantizar, (de la medida X a Y), poniendo los valores bajo el botón del RANGE, (F1).



Usted también puede usar esta función para poner un rango específico de notas para cuantizar. Las notas que se caen fuera del rango especificado no serán afectadas por el funcionamiento. Presione ENTER cuando haya acabado.

Hay opciones en la pantalla principal QUANTIZE. El primero es especificar qué parte de los eventos exactamente quiere corregir:

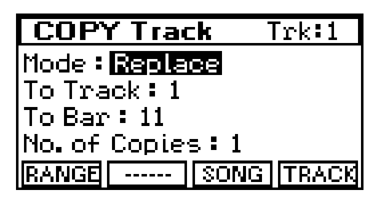
ATTACKS: Esto cambiará que la salida cronometra de las notas seleccionadas según el valor especificado.

RELEASES: Esto ajustará la longitud de las notas seleccionadas según el valor especificado.

La segunda opción es el VALOR de QUANTIZE real. Estos valores se explican en detalle bajo la sección de las OPTIONS de Modo de grabación. Presione Enter para completar la operación.

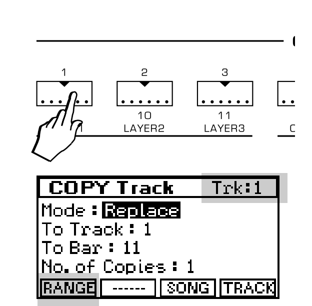
COPY TRACK (COPIA DE UNA PISTA)



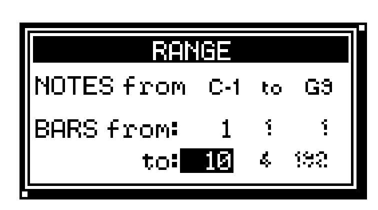


Este menú le permite copiar todos o parte de cualquier pista a otra pista. También se puede usar para copiar partes completas de una canción, (todas las 16 pistas) a una parte diferente de la misma canción o incluso a una canción diferente.

Copia de una sola pista a otra pista: Primero seleccione la pista que usted quiere copiar apretándolo el control de selección de la pista que desea seleccionar. Debe ver el nombre de la pista seleccionada en la parte superior de la pantalla.



Luego, especifique qué parte de la pista quiere para copiar, (de la medida X a Y), poniendo los valores bajo el botón RANGE, (F1). También puede usar esta función para poner un rango específico de notas a copiar. No se copiarán notas que se queden fuera del rango especificado.



Presione ENTER una vez haya finalizado.

Ahora haga las siguientes selecciones:

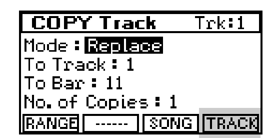
Mode: en el entorno REPLACE se graban las nuevas porciones de destino mientras que desaperecen las grabadas anteriormente.MERGE simplemente combina las nuevas selecciones con las que estaban anteriormente.

To Track: Selecciona la pista de destino.

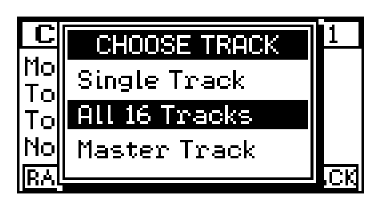
To Bar: Selecciona en que parte de la pista de destino quiere que comiencen los nuevos datos.

No. Of Copies: Después de la primera copia, usted puede especificar que sección desea repetir una serie de veces.

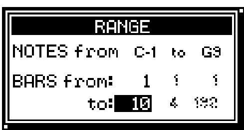
Presione ENTER para completar la operación.



Copiando una porción de la canción entera: Presione el control Track (pista), (F4) y seleccione “ All 16 tracks” (“Todas las 16 pistas.”).



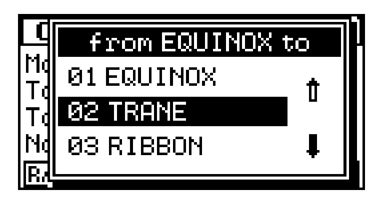




Ahora use el botón RANGE, (F1) para especificar qué porción de la canción quiere copiar, (de la medida X a Y). Las funciones “To Bar” y “Nº of copies” trabajan de la misma manera que la anterior.

Si usted quiere copiar esta sección de la canción actual a una canción diferente, escoja la canción de destino presionando el control SONG, (F3).





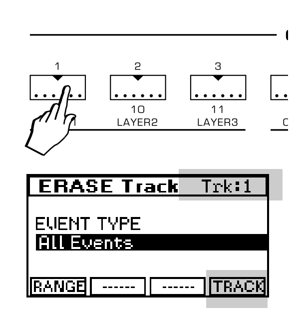
Presione ENTER para completar la operación.

NOTA*: Una tercera opción bajo el control de la PISTA (track) le permite copiar los eventos de la pista MASTER. Esta es una pista especial que guarda la información tal y como sucede en el tiempo, volumen los movimientos del pie, cambios de efecto y otros eventos master.*

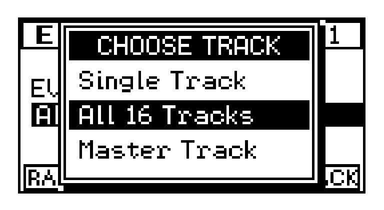
ERASE EVENTS (BORRADO DE EVENTOS)



La principal aplicación de esta función es borrar secciones de una pista o secciones de una canción entera. Una segunda aplicación le permite borrar los eventos no deseados específicos de las pistas individuales.

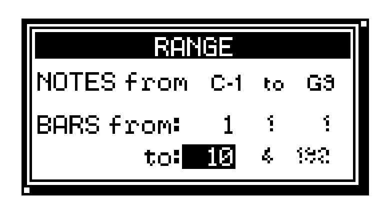


Primero seleccione la pista que quiere borrar presionando el control de acceso correspondiente. Si usted quiere borrar datos de diferentes pistas presione el control TRACK, (F4), y escoja “All 16 Tracks”.





Luego, especique qué sección quiere borrar, (de la medida X a Y), poniendo los valores bajo el botón RANGE, (F1).

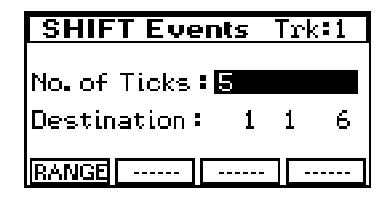


Presione ENTER para completar la operación.

Ahora puede escoger qué tipo de eventos quiere borrar de la pista seleccionada o pistas seleccionando el correspondiente EVENT TYPE. Presione ENTER para completar la operación.

***NOTA**: Una tercera opción bajo el control de la pista lepermite borrar los eventos de la PISTA MASTER. Esta es una pista especial que guarda la información tal y como sucede en el tiempo, volumen los movimientos del pie, cambios de efecto y otros eventos master.*

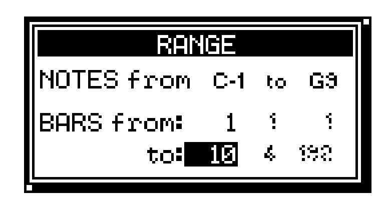
SHIFT EVENTS



Esta función le permite mover eventos de previamente grabados, de un lado a otro de la grabación.

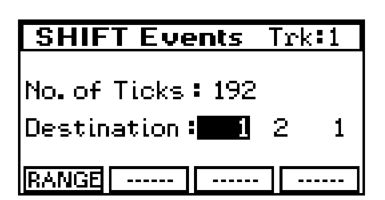
Para usarlo, primero seleccione la pista que quiere cambiar presionando el control correspondiente de selección de pista. Debe ver el nombre de la pista seleccionada en la parte superior de la pantalla.

Luego, especifique qué parte de la pista quiere cambiar, (de la medida X a Y), poniendo los valores bajo el botón del RANGE, (F1).



Presione ENTER para completar la operación.

Ahora usted puede poner la cantidad de cambio requerida. Hay dos maneras diferentes de usar esta función. Para los movimientos diminutos, (crear retardos MIDI o dar a las pistas un poco más de feeling), puede especificar el número exacto de "tictaces" que quiere cambiar de la pista seleccionada en cualquier dirección, (un "tictac" es 1/192 de un cuarto la nota).



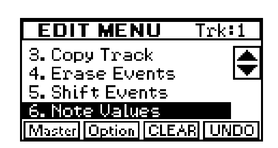
Para los movimientos más grandes, (para cambiar los datos grabados a una parte completamente diferente de la canción), puede especificar el localizador del destino dónde usted quiere mover los datos.

Estas dos funciones son simplemente maneras diferentes de representar la misma información. Cambiando el valor de uno

también cambiarán el valor del otro. Por esta razón, usted necesita sólo ajustar uno de ellos - cualquiera es bueno para su propósito.

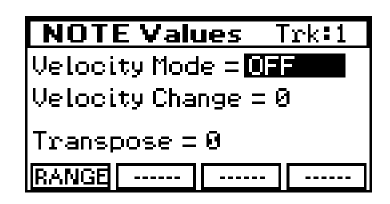
Presione ENTER para completar la operación.

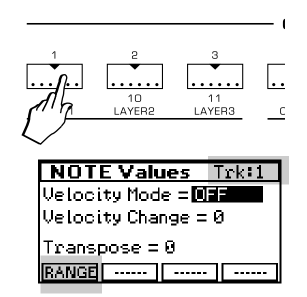
***NOTA**: Si usted se encuentra que no puede modificar una pista como requiere (hacia atrás), probablemente es porque el RANGO se pone para empezar de 1 1 1 y una pista no puede moverse a un punto anterior a este.*



NOTE VALUES (VALORES DE LA NOTA)

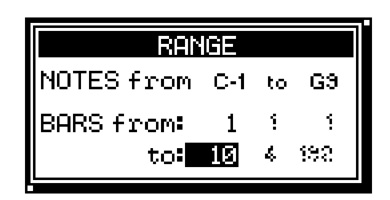
Este menú le permite cambiar la velocidad y el diapasón de cualquier nota en la pista seleccionada.





Primero seleccione la pista que quiere cambiar presinando el control de acceso correspondiente. Usted debe ver el nombre de la pista en la pantalla.

Luego, especifique qué parte de la pista quiere cambiar, (de la medida X a Y), poniendo los valores bajo el botón del RANGE, (F1). También puede usar esta función para poner un rango específico de notas para que sean revisadas. Las notas que se caen fuera del rango especificado no serán afectadas por el funcionamiento.



Presione ENTER para completar la operación.

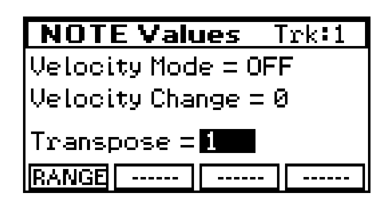
Ajuste de velocidad: Hay dos maneras diferentes de ajustar la velocidad de las notas seleccionadas

NORMAL: Cuando esto es fijo, use el parámetro de CAMBIO de VELOCIDAD para seleccionar cuánto quiere aumentar o disminuir la velocidad actual. Para poner una disminución simplemente escoja un valor negativo.

FIXED (ARREGLADO): Escogiendo esta escena convertirán todo los valores de velocidad automáticamente en la pista seleccionada al valor de CAMBIO de VELOCIDAD.

Presione ENTER para completar la operación.

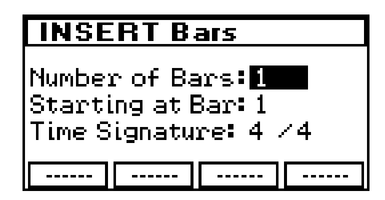
Ajuste de pitch: Ponga el valor TRANSPOSE el valor al número de medio pasos usted quiere cambiar las notas seleccionadas. También puede transponer hacia abajo poniendo valores negativos.



Presione ENTER para completar la operación.

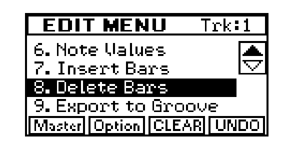
INSERT BARS (INSERCION DE COMPASES)





Esta función le permite aumentar la longitud de la canción actual insertando varios medidas extras en un punto particular. Estas nuevas medidas pueden tener una pauta de tiempo diferente incluso del resto de la canción.

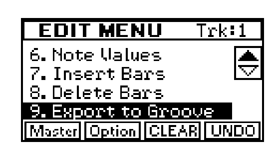
DELETE BARS (ANULACION DE COMPASES)

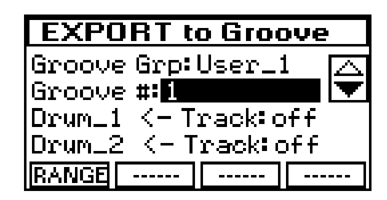




Esta función le permite anular varios medidas de cualquier punto de la canción. Al contrario de la función ERASE EVENTS, esta función no deja espacios intermedios en blanco. Las medidas anteriores se empalmaran entre sí una vez se realice la operación.

EXPORT TO GROOVE (EXPORTACION DE GROOVE)

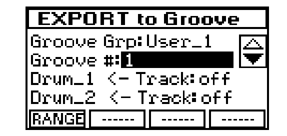




Esta función se usa extraer una sección de la canción actual y ponerlo en una Groove. Para usar este prestación correctamente, es importante entender algo sobre la estructura de Grooves.

El Formato de la Groove

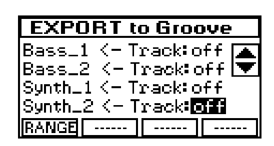
Una groove puede contener hasta 8 pistas. Estas pistas se asignan a nombres especiales y cada pista tiene una aplicación particular. Aunque usted puede copiar algo que quiere en cualquier pista de la groove usando la función EXPORT TO GROOVE, sus grooves serán más flexibles y más compatibles con las grooves de fábrica existentes si usted sigue las siguientes pautas.



DRUM 1 PISTA - Usada para sonidos drum primarios.

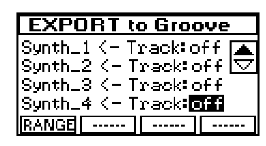
DRUM 2 PISTA - Usada para la percusión y otras pistas del tambor secundarias.

BASS 1 PISTA - Usada para las líneas primarias del bajo.



BASS 2 PISTA - Usada para las líneas del bajo secundarias, riffs de clavints y otros riffs del teclado que podrían incluir las graves notas.

SYNTH 1 PISTA - Usada para el piano Eléctrico y otro “melódico” el riffs del teclado.



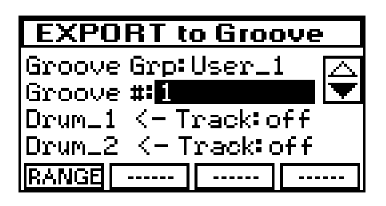
SYNTH 2 PISTA - Usada para la guitarra de Funk y otra sola nota o favorablemente el riffs de percusión.

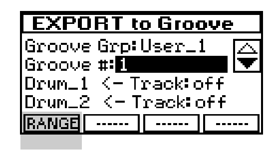
SYNTH 3 PISTA - Usada para el Órgano, y otros acordes tipo teclado riffs.

SYNTH 4 PISTA - Usada para synth vintage especial, análogo y efectos del baile.

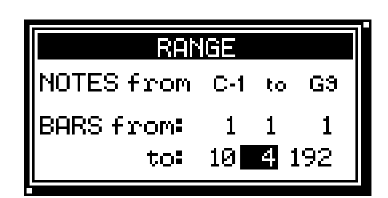
Creación una groove de una canción

Mientras se selecciona la canción, escoja EXPORT TO GROOVE. En la parte superior del menu export , podrá seleccionar que groove de las ocho familias del usuario va a crear. Cada familia puede sostener 64 grooves.





Una vez haya hecho esta selección, presione el control RANGO, (F1) y especifique qué porción de la canción actual, (de la medida X a Y), va a la fuente por su nueva groove.



Presione ENTER para completar la operación.

Ahora volverá al menu EXPORT TO GROOVE. La única cosa para hacer ahora es escoger que pistas de la cancion copiar en las pistas de la groove. Presione ENTER para completar la operación.

Una vez haya creado la nueva groove, podrá encontrarla en la biblioteca de grooves. Para continuar la corrección, (seleccionar los sonidos, el tiempo, los efectos etc.), presione el control PROGRAM en la sección GROOVES, escoja EDIT, (F1), y entonces seleccione su nueva groove en la segunda línea de la pantalla.



Presione ENTER para completar la operación.

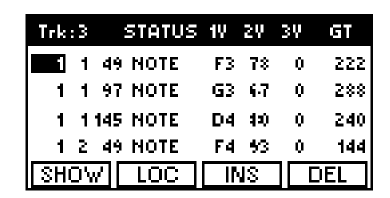
EVENTS (EVENTOS)



Este menu le permite modificar cada evento que haya sido grabado en cualquiera de las 16 pistas disponibles.

Qué es un “evento” ?

Si está familiarizado con el Midi el concepto “Eventos” (utilizado en la mayoria de los software de los secuenciadores), puede saltar a la siguiente sección “Uso del listado de Eventos”.



Trk:3			STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1	49	NOTE	F3	78	0	222
1	1	97	NOTE	G3	67	0	288
1	1	145	NOTE	D4	80	0	240
1	2	49	NOTE	F4	93	0	144
SHOW			LOC	INS			DEL

Cada dato que se graba en un secuenciador midi o grabadora de canciones es un evento. El ejemplo más simple de lun evento seria la nota de un teclado. Debido a la cantidad de notas que se utilizan en una canción el secuenciador debe memorizar una importante cantidad de información.;

1. En que punto de la canción fue presionada la tecla?

2. Que tecla se presiono ?

3. A que velocidad se presiono?

4. A que velocidad se libero?

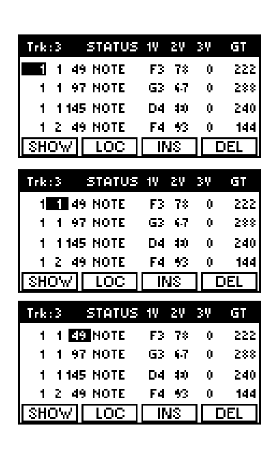
5. Después de que periodo de tiempo se liberó la tecla?

Armado con estos cinco fragmentos esenciales de información, el secuenciador podrá reproducir con precisión exacta la tecla tal y cuando y como se tocó. La información anterior puede representarse en una sola línea de nuestra LISTA de EVENTOS. Así:

Trk:3			STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1	49	NOTE	F3	78	0	222
1	1	97	NOTE	G3	67	0	288
1	1	145	NOTE	D4	80	0	240
1	2	49	NOTE	F4	93	0	144
SHOW			LOC	INS			DEL

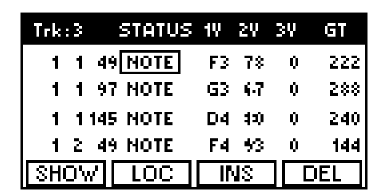
Se representa toda la información descrita en la lista anterior en una sola línea de información. Caminemos a través de la primera línea de la lista y examine la información que contiene.

LOCATOR



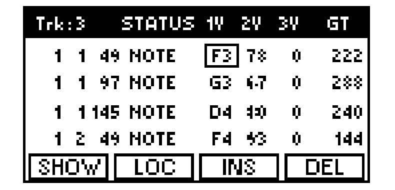
El *LOCATOR* le indica exactamente cuando ocurrio el evento. Se representa por tres números separados por corchetes. El primer número, en este caso el 1, indica en que compás ocurrio. El segundo número, en este caso tambien un 1, le dice en que punto del compás sucedió, y el tercer número, en este caso el 49, le indica en que parte exacta del primer compás sucedió el evento. Esto se hace dividiendo cada beat en 192 partes independientes (normalmente denominados como “pulsos” o “ticks”). Así este evento se ha dado en el 49th “pulso” del primer beat del primer compas.

STATUS o EVENT TYPE



La sección *STATUS* simplemente le indica el tipo de evento. En este caso es un evento Nota. Los otros tipos de eventos los veremos más adelante.

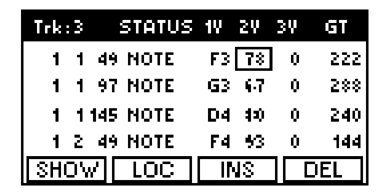
1V - (VALOR DE LA NOTA)



Cualquier pantalla del evento tiene tres valores llamados 1V, 2V y 3V. Aquí nosotros estamos mirando un evento tipo nota, (probablemente el tipo de evento que usted utilice más), para que podamos discutir los significados específicos de cada valor cuando ellos aplican a este tipo de evento. Por favor note que, para

un tipo diferente de evento, (como un CONTROL o un evento de PITCH BEND), los tres valores tendrán significados bastante diferentes. En el caso de un evento de nota, el primer valor será siempre el Valor de la Nota - el nombre real de la tecla presionada. En este caso era F3, (F debajo de medio C).

2V - (VELOCIDAD INICIAL)



Para un evento de nota, el segundo valor representa la VELOCIDAD INICIAL de la TECLA o, cuando nosotros preguntamos en nuestra lista de la pregunta original, "*A qué velocidad se presiono la nota?*" Se mostrará la velocidad mínima como 0 y máxima como 127. Esta tecla se presiono a un valor de 78 - sobre la velocidad media.

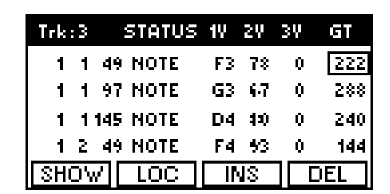
3V - (VELOCIDAD DE LIBERACIÓN)

Trk:3			STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1	49	NOTE	F3	78	0	222
1	1	97	NOTE	G3	67	0	288
1	1	145	NOTE	D4	110	0	240
1	2	49	NOTE	F4	93	0	144

SHOW | LOC | INS | DEL

El tercer valor del evento nota, representa el valor que indica la velocidad en que se liberó la tecla o *RELEASE VELOCITY.*

LENGTH / GATE TIME



Este último evento nos dice cuánto tiempo se mantuvo presionada la nota. Esto es conocido como el "GATE TIME" del evento nota. La unidad de medida usada para esto es el mismo sistema de 192 "tictaces" o "pulsos" que nosotros discutimos an-

tes. Por consiguiente si una nota tuviera un GATE TIME de 192, esta nota se mantuvo presionada exactamente un compás.

El listado de eventos del **Equinox** le permite ver y modificar instantaneamente todos los eventos. De esta manera, los errores más pequeños se pueden modificar rápidamente y con precisión. Hasta ahora nosotros sólo hemos mirado los EVENTOS tipo NOTA. Hay otros eventos que usted encontrará en la lista de eventos de una pista.

EL EVENTO CONTROL CHANGE

Trk:3			STATUS	1V	2V	3V	GT
3	4	168	CNTR.	7	85	----	----
3	4	49	NOTE	C#4	91	0	144
4	1	1	NOTE	G#2	16	0	384
4	1	49	NOTE	G#3	78	0	222

SHOW LOC INS DEL

El evento *CONTROL CHANGE* , no es un evento único, si no 128 funciones diferentes. Siempre que usted mueva uno de los deslizadores del panel frontal o presione uno de los pedales durante una grabación, insertará en la pista un nuevo evento particular CONTROL CHANGE. Estos distintos eventos de mando no aparecen en un listado, son simplemente codificados por números. La mayoría de estos números se regularizan en todos los teclados MIDI. Usted puede encontrar una lista de los NÚMEROS de CONTROL CHANGE que usa el EQUINOX en la tarjeta de implementación Midi MIDI en la parte final de este manual.

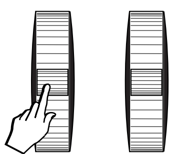
En el ejemplo anterior, el evento sombreado, indica el volumen al que se desplazó el correspondiente deslizador. El desplazamiento de este deslizador ocurrio en el pulso 168th Beat #4 del Bar #3. Sabemos que este fue el regulador de volumen porque el numero de CONTROL CHANGE para el volumen es el 7. Con un evento de control, (cuando el estado de la línea muestra “CNTR.”), el valor del 1V siempre es el *CONTROL CHANGE NUMBER.* Si el primer número hubiera sido el 10 en lugar del 7, sabriamos al mirar la tabla de implementación Midi, que este evento representa el movimiento de la posición PAN en lugar del volumen. El valor 2V es el valor actual al cual se ha seleccionado. Así, en el ejemplo utilizado, el volumen se ha ajustado a un nivel de 85.

En este ejemplo mirámos un volumen para un solo evento. Normalmente, sin embargo, cuando un mando como un deslizador

se mueve, genera un arroyo continuo de eventos individuales. Moviendo un deslizador de su posición mínima, (0), a su posición máxima, (127) generará 128 eventos de mando de volumen individuales como el que nosotros hemos visto.

PITCH BEND

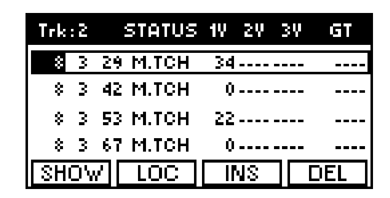
Trk:2			STATUS	1V	2V	3V	GT
8	3	27	BEND	127	65	----	----
8	3	34	BEND	0	66	----	----
8	3	39	BEND	127	67	----	----
8	3	40	BEND	0	68	----	----
SHOW		LOC		INS		DEL	



El evento *PITCH BEND* es facilmente reconocible por su nombre en la línea de estado. A diferencia del evento CONTROL CHANGE, no necesitamos tener relación con el valor de 1V al usar la rueda pitch bend con los sonidos internos del **Equinox**. La cantidad pitch bend aplicada se indica por el valor de 2V. Cuando la rueda pitch bend está descansando en su posición del centro se dice que está a valor 64. En la pista no se inserta ningún evento si la rueda no se toca. Cuando la rueda se desplaza, mientras aumenta el diapasón del sonido, genera un arroyo de EVENTOS de PITCH BEND con 2V valores de 65 hacia arriba. A su posición máxima, la rueda envía un valor 2V. de 127. Una cosa similar pasa si la rueda se mueve hacia abajo de su posición del centro. Un arroyo de eventos que desciende de 63 a 0 para este mismo parámetro.

Recuerda que para cualquier movimiento de la rueda de pitch bend, se generarán no sólo los eventos cuando la rueda se sube o abajo, sino también un número igual de eventos que se generarán cuando la rueda regrese a su posición inicial. Normalmente, moviendo la rueda pitch simplemente unos segundo producirán centenares de eventos individuales de pitch.

MONO TOUCH



El evento *MONOPHONIC AFTERTOUCH EVENT* se genera si

aplica una presión extra a las teclas. Solo se usa el valor 1V y muestra la presión extra ejercida y en que tiempo. El rango va de 0 a 127.

NOTA: debido qa que los sonidos internos del **Equinox**, estan dotados con esta prestación, es posible que muchas veces al grabar, introduzca una serie de estos parámetros que no le interesen. La generación de este tipo de eventos (*MONO TOUCH EVENTS)* se puede inabilitar antes de comenzar la grabación, elimonando la función AFTERTOUCH en la opción PERFORM / OTHER y almacenando los cambios. Por otro lado, la grabación por accidente de algún evento de este tipo se puede erradicar utilizando la función de borrado de eventos (ERASE EVENTS) y seleccionando “Mono Touch” como tipo de evento.

PROGRAM CHANGE

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
10 3 40	PROG.	35	3	1	----
11 1 1	NOTE	F#2	76	0	321
11 2 145	NOTE	A1	72	0	44
11 3 1	NOTE	F#2	45	0	384
SHOW	LOC	INS	DEL		

Si usted cambia un sonido durante la grabación, este cambio se reflejará en la lista de eventos en adición al evento PROGRAM CHANGE. Este evento despliega tres valores 1V, 2V y 3V. Para los sonidos internos del **Equinox** solo consideramos 1V y 2V, (3V solo se usa al utilizar sonidos de unidades externas). El valor de 1V es la situación real del sonido de 1 a 128 mientras el valor de 2V dice el banco de donde se extrae el sonido. Por consiguiente, en el ejemplo anterior, PROG EVENT está usándose para seleccionar el sonido #35 del banco 3, (BANCO C - SYNTH 3).

Uso de la lista de eventos

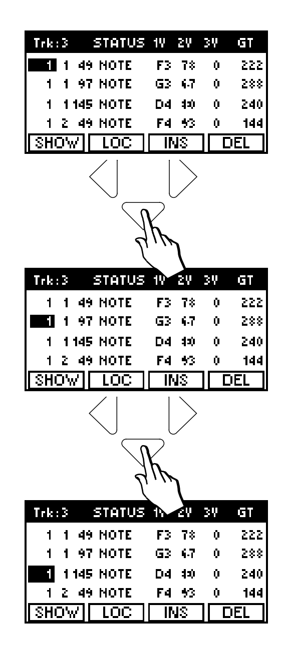


Trk:3			STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1	49	NOTE	F3	78	0	222
1	1	97	NOTE	G3	67	0	288
1	1	145	NOTE	D4	110	0	240
1	2	49	NOTE	F4	93	0	144
SHOW	LOC		INS		DEL		

Para usar la lista de evento, seleccione EVENTS del listado EDIT y presione ENTER. Ahora seleccione la pista cuyos eventos quiere revisar presionando el control correspondiente de acceso a pista. Debe ver el nombre de la pista seleccionada en la parte superior de la pantalla.

Los eventos se presentan en la forma de una lista continua. En la parte superior de la lista aparece el primer evento que ocurrió en esa pista. Al final de la lista aparece el último evento. Normalmente solo podrá ver en pantalla 4 eventos simultaneamente. Hay unas maneras diferentes de ver una sección específica de la lista de eventos;

MÉTODO 1: Manual Scroll: Use los controles cursor arriba y abajo para navegar a lo largo de los diferentes eventos contenidos en la pista. De evento en evento. Según se desplace sobre los eventos podrá escuchar sus efecto.



MÉTODO 2: Catch Locator. Normalmente estará escuchando la pista cuando detecte que hay un evento (o varios) que deben ser modificados. Cuando suceda esto, simplemente presione una vez más Stop para que flasee. Ahora es posible detener la pista justo por donde está el evento no deseado. En este punto puede utilizar la función CATCH LOCATOR. Aquí explicamos como se hace:

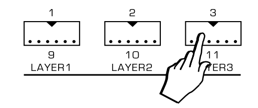



1. Presione STOP en el punto de playback determinado.

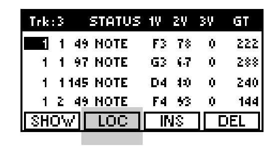

2. Acceda hasta EDIT / EVENTS.

Trk:3			STATUS	1V	2V	3V	GT
1	1	49	NOTE	F3	78	0	222
1	1	97	NOTE	G3	67	0	288
1	1	145	NOTE	D4	100	0	240
1	2	49	NOTE	F4	93	0	144

SHOW | LOC | INS | DEL

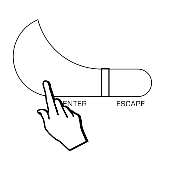


3. Presione el control de acceso a la pista donde está el evento que desea modificar. (verá el nombre de la pista en la parte superior izquierda de la pantalla).



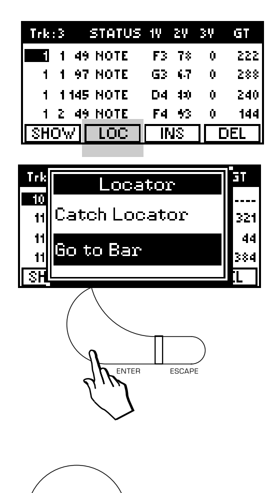
4. Presione el control LOC, (F2).





5. Compruebe que está activada la función CATCH LOCATOR y presione ENTER..

Recuerde que, si usted no presiona STOP después de oír un error en la pista, la sección del problema estará probablemente unos eventos antes del punto de parada.



MÉTODO 3: Go To Bar. Puede usar esta función para controlar los eventos de una sección especifica de una canción.

1. Una vez vea la lista de evento, presione el control LOC, (F2), seleccione *GO TO BAR y presione ENTER.*



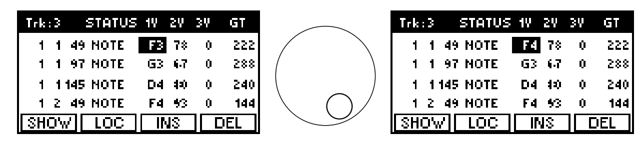
2. Ahora usted puede usar el dial o el teclado pequeño numérico para especificar el compas de la canción donde están los eventos a modificar.



3. Presione ENTER para retirar el evento determinado de la pista.

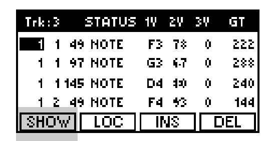
Edición de eventos en la pista

Modificar eventos de una pista es sencillo. Use los controles cursor para desplazarse en cualquier dirección y poner el cursor encima de cualquier evento.



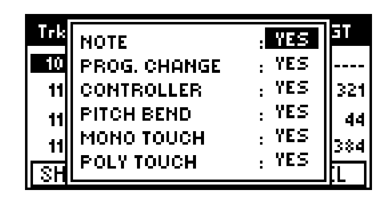
Una vez seleccionado el evento, puede modificarlo con el control dial, (para pequeños ajustes) o los controles numéricos. Cualquier cambio que realice tendrá efecto inmediato.

CONTROL SHOW, (F1)

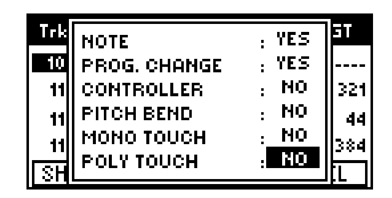


A menudo, al intentar apuntar con precisión los errores específicos, se encontrará navegando a través de arroyos de eventos que no son de ningún interés para usted. Por ejemplo, si desea encontrar una nota erronea que se dio cuando desplazaba la rueda pitch. En este caso, usted tendría que desfilar a través de los centenares de eventos de pitch para buscar un solo evento nota. La función SHOW le permite especificar qué tipo de eventos desea ver en cualquier momento dado para que, en el ejemplo anterior, pudieramos pedir solo ver los eventos nota.

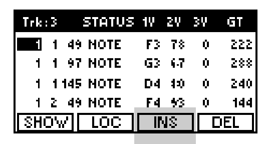
Use la función SHOW, simplemente presionando el control SHOW , (F1).



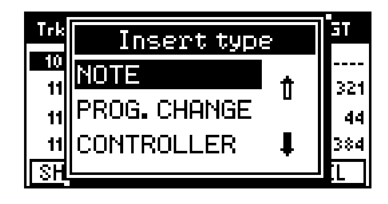
Ahora utilice los controles cursor arriba/abajo junto con el control dial para especificar que tipo de evento desea supervisar y presione ENTER para regresar a la lista de eventos.



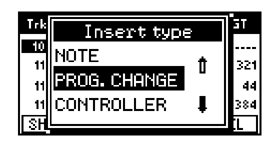
CONTROL INSERT, (F3)

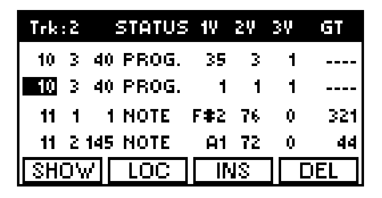


Los eventos se pueden insertar manualmente en una pista usando la función INSERT. Presionando este control accede a una pantalla donde debe especificar el tipo de evento que desea introducir.



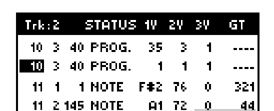
Una vez echa su elección, presione ENTER y el nuevo evento aparecerá en posición en pantalla.



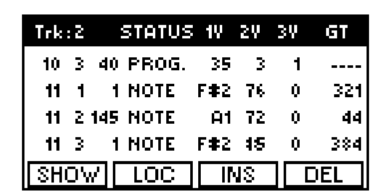


La posición del evento insertado, (Bar, Beat, Pulso), en este caso un evento Program change, será identico al seleccionado previamente en la función anterior a presionar INSERT. Los valores 1V. 2V. y 3V (si fuera el caso) se seleccionarán inicialmente a valor mínimo o medio. Estos se pueden variar manualmente después de introducir el evento.

CONTROL DELETE, (F4)



Si usted desea anular un evento completamente, en este caso, el evento de cambio de Programa insertado en el ejemplo anterior, simplemente presione el control DEL, (F4).



El último evento borrado se puede recuperar con la función UNDO.



EVENTOS MASTER

El secuenciador del **Equinox** dispone de un segundo listado de eventos denominados *MASTER EVENT LIST* (LISTA DE EVENTO MASTER) que le permiten ver el contenido de las PISTA MASTER del instrumento. Esta pista ya se ha comentado en las secciones ERASE EVENTS (Borrado de eventos) y COPY TRACK (Copia de pista). Aquí hacemos un repaso más concreto sobre como actua esta pista.

Cada vez que comienza una grabación en el Equinox, se crea automaticamente una pista master (MASTER TRACK) para usted.

BAR			STATUS	VALUE
1	1	1	START	
1	1	1	TEMPO	120
1	1	1	VOLUME	106
77	4	192	END	

SHOW | LOC | INS | DEL

Esta pista contiene alguna información esencial:

1. Los puntos de inicio START y final END de la canción.
2. El tiempo inicial.
3. La selección del volumen master.

La MASTER TRACK se puede utilizar para modificar cualquiera de estos parámetros, además de otra serie de eventos que alberga automaticamente. Los eventos disponibles en esta pista son:

BAR			STATUS	VALUE
1	1	1	START	
1	1	1	TEMPO	120
1	1	1	VOLUME	106
11	1	1	EFF. DEVICE SEL.	0

SHOW | LOC | INS | DEL

BAR			STATUS	VALUE
1	1	1	START	
1	1	1	TEMPO	120
1	1	1	VOLUME	106
11	1	1	EFF. DEVICE SEL.	0

SHOW | LOC | INS | DEL

BAR			STATUS	VALUE
1	1	1	TEMPO	120
1	1	1	VOLUME	106
11	1	1	EFF. DEVICE SEL.	49
11	1	1	EFF. TYPE	12

SHOW | LOC | INS | DEL

BAR			STATUS	VALUE
1	1	1	TEMPO	120
1	1	1	VOLUME	106
11	1	1	EFF. DEVICE SEL.	49
11	1	1	EFF. TYPE	12

SHOW | LOC | INS | DEL

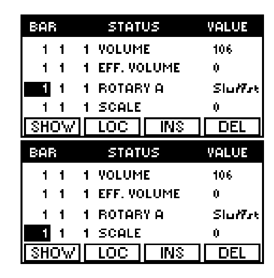
BAR			STATUS	VALUE
1	1	1	VOLUME	106
1	1	1	EFF. VOLUME	0
1	1	1	ROTARY A	Slw/Fst
1	1	1	SCALE	0

SHOW | LOC | INS | DEL

TEMPO: Causa una modificación instantánea en la velocidad de la canción.

VOLUME: Adjusta el volumen master del instrumento,

EFFECT DEVICE SEL. / TYPE / VOL: Cambia parámetros específicos del DSP.



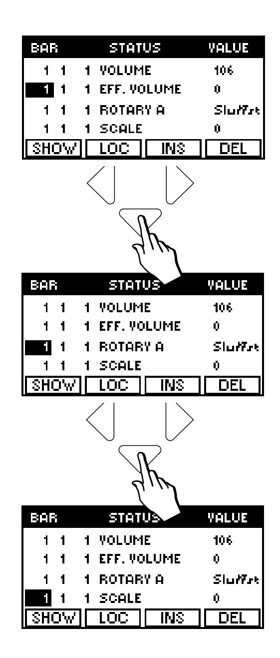
ROTARY: Selecciona la velocidad rápida o lenta del efecto rotación (para el entorno DRAWBARS).

SCALE: Selecciona una afinación alternativa específica (entre los valores disponibles en SYSTEM/TUNE).

Bajo *RECORD / OPTIONS*, disponemos de las selecciones del *TEMPO RECORD*, *VOLUME PEDAL RECORD* y *EFFECT RECORD.* Cuando modifica uno de estos eventos de control, los resultados se pueden ver y editar desde el menú MASTER EVENTS.

Los *MASTER EVENTS* se presentan en forma de listado continuo. Si usted no ha grabado ningún cambio de tiempo o parámetro de control de este tipo, este listado puede contener sólo dos o tres líneas. En este caso usted puede ver la lista entera en la pantalla. Si usted ha creado una lista más larga de eventos master necesitará navegar a través de la lista para alcanzar cualquier punto deseado. Usted sólo podrá normalmente ver aproximadamente cuatro eventos simultaneamente en pantalla. Hay más maneras diferentes de ver una sección específica de la pista;

MÉTODO 1: Manual Scroll. Use los controles cursor arriba y abajo para navegar a lo largo de los diferentes eventos contenidos en la pista. De evento en evento.



MÉTODO 2: Catch Locator. Normalmente estará escuchando la pista cuando detecte que hay un evento (o varios) que deben ser modificados. Cuando suceda esto, simplemente presione una vez más Stop para que flasee. Ahora es posible detener la pista master justo por donde está el evento no deseado. En este punto puede utilizar la función CATCH LOCATOR. Aquí explicamos como se hace:



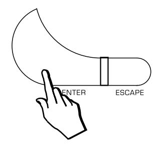
1. Presione STOP una vez alcanzado el punto deseado.

2. Desplacese hasta EDIT / MASTER EVENTS.



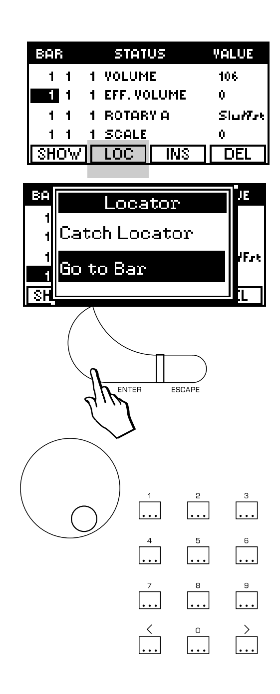
3. Presione el control LOC, (F2).





4. Compruebe que la función CATCH LOCATOR está activada y presione ENTER.

Recuerde que, si usted no presiona STOP después de oír un error en la pista, la sección del problema estará probablemente unos eventos antes del punto de parada.



MÉTODO 3: Go To Bar. Puede usar esta función para controlar los eventos de la pista master en una sección especifica de una canción.

1. Una vez vea los *MASTER EVENTS* , presione el control *LOC*, (F2), seleccione GO TO BAR y presione ENTER.



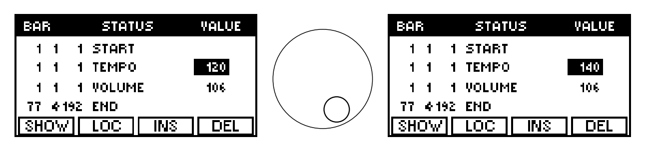
2. Ahora usted puede usar el dial o el teclado pequeño numérico para especificar el compas de la canción donde están los eventos a modificar.



3. Presione ENTER para retirar el evento determinado de la pista.

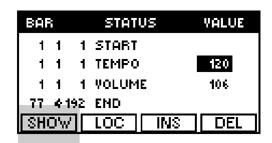
Edición de eventos en la lista

Modificar eventos de una pista es sencillo. Use los controles cursor para desplazarse en cualquier dirección y poner el cursor encima de cualquier evento.



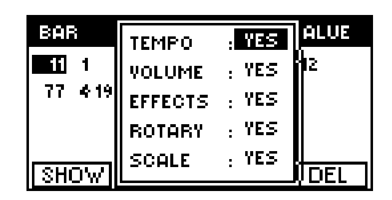
Una vez seleccionado el evento, puede modificarlo con el control dial, (para pequeños ajustes) o los controles numéricos.

CONTROL SHOW, (F1)

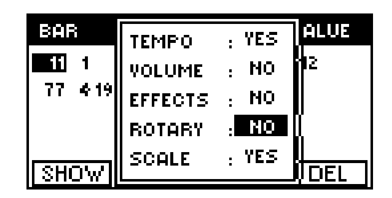


A menudo, al intentar apuntar con precisión los errores específicos, se encontrará navegando a través de arroyos de eventos que no son de ningún interés para usted. Por ejemplo, si desea encontrar una selección de efecto realizada durante un cambio de tiempo. En este caso, usted tendría que desfilar a través de los centenares de eventos para buscar un solo evento. La función SHOW le permite especificar qué tipo de eventos desea ver en cualquier momento, así en el ejemplo anterior ya determinamos que tipo de eventos queriamos visualizar.

Use la función SHOW, simplemente presionando el control SHOW , (F1).

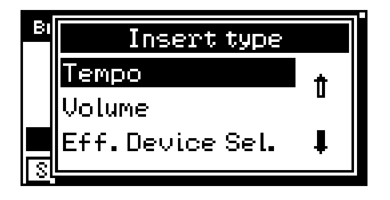


Ahora utilice los controles cursor arriba/abajo junto con el control dial para especificar que tipo de evento desea supervisar y presione ENTER para regresar a la lista de eventos.

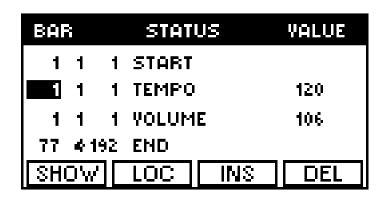


CONTROL INSERT, (F3)

Los eventos se pueden insertar manualmente en una pista usando la función INSERT. Presionando este control accede a una pantalla donde debe especificar el tipo de evento que desea introducir.



Una vez echa su elección, presione ENTER y el nuevo evento aparecerá en posición en pantalla.



La posición del evento insertado, (Bar, Beat, Pulso), en este caso un evento Tempo change, será identico al seleccionado previamente en la función anterior a presionar INSERT.

El valor actual se determina por defecto. Esto se puede variar manualmente después de introducir el evento.

CONTROL DELETE, (F4)

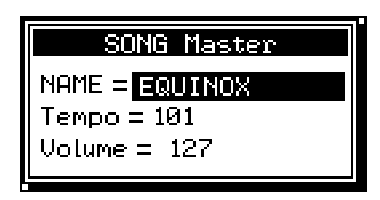


Si usted desea anular un evento completamente, simplemente presione el control DEL, (F4).



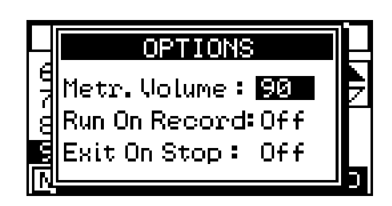
El último evento borrado se puede recuperar con la función UNDO.

MENÚ MASTER, (F1)



Bajo este control encontrará las opciones para cambiar el nombre de la canción actual, (presione ENTER mientras el cursor está encima del nombre), y también para ajustar el tiempo y volumen master.

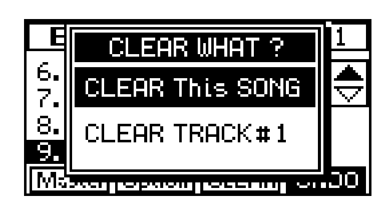
MENÚ OPTION (OPTIÓN), (F2)



Aquí encontrará algunas opciones que nosotros ya hemos visto en los entornos RECORD MODE/OPTION. Éstos pueden seleccionarse en cualquier entorno y actuan de la misma manera.



MENÚ CLEAR, (F3)



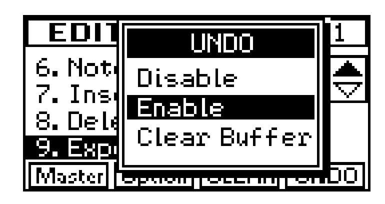
Este control ofrece una manera rápida y conveniente de borrar una sola pista o una canción entera completamente.

Para borrar una sola pista: Primero seleccione la pista que quiere borrar. Entonces presione CLEAR. Verá una opción para cancelar la pista escogida. Seleccione esta opción y presione ENTER para aclarar la pista.

Para borrar una canción entera: Presione CLEAR y seleccione *CLEAR THIS SONG* (CLEAR ESTA CANCIÓN). Presione ENTER para completar la operación.

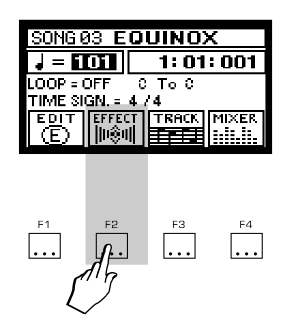


MENÚ UNDO, (F4)

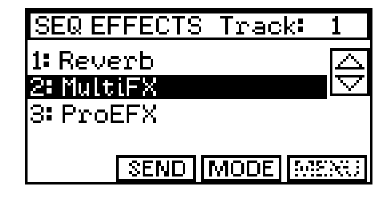


Este menú le permite activar la función del control UNDO (DESHAGA), (simplemente girando el control dial). Cuando habilita esta función, absorbe la mitad de la memoria del secuenciador disponible. Por esta razón, esta opción suele estar desactivada, permitiéndole usar toda la memoria disponible.

Cuando usted desactiva la función UNDO, sin embargo, la última versión de la sección a modificar permanecerá en “undo buffer”. Si despues de inhabilitar la función UNDO comprueba que todavía no dispone de suficiente memoria, pruebe a usar la opción CLEAR BUFFER.

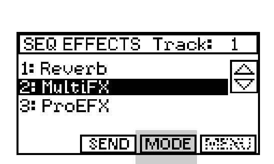


MENÚ EFFECT



La mayoría de las funciones en el menú de EFECTOS deberian serle familiares pues ya hemos hablado de ellas en los entornos SOUND (Sonidos) y PERFORMANCES.

El único rasgo ofrecido por el menú de EFFECT del secuenciador se encuentra bajo el control MODE, (F3).





Aunque el **Equinox** dispone de dos elaboradores de sonidos independientes para el secuenciador y sintetizador, sólo hay un set de efectos común a ambos. Por esta razón, cuando el secuenciador y el synth se usan simultáneamente, debe especificar quién va a tomar mando de los efectos. Hay tres opciones:

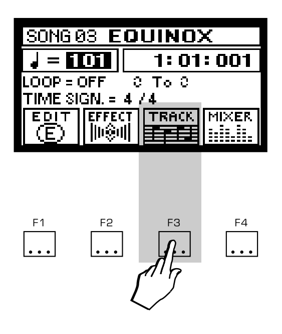
2xSynth + 2x Seq: Este modo es el más versátil ya que permite al sintetizador y al secuenciador dos efectos independientes a cada uno. Cuando se selecciona este modo, los menús EFFECT mostrará dos efectos tanto en el secuenciador como en los entornos de las performances - un Reverb y un MultiFX.

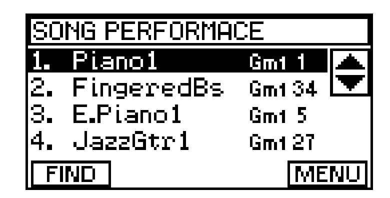
SHARE MASTER: En este modo el secuenciador se vuelve el “instrumento Master” en una situación de intercambio. Esto significa que habrá tres efectos - un Reverb, un MultiFX y un ProEFX y sus selecciones se determinaran por el menu de efectos del secuenciador. Cuando acceda hasta una performance diferente, esto no cambiará los efectos simplemente compartirá los efectos del secuenciador.

SHARE SLAVE: En este modo el secuenciador se vuelve el “instrumento esclavo (slave)” en una situación de intercambio. Esto significa que, como antes de, habrá tres efectos - un Reverb, un MultiFX y un ProEFX pero esta vez, sus se-

lecciones se controlarán desde el menu de efectos de las Performances. Cuando acceda a una perfomance diferente, los efectos cambiarán y el secuenciador compartirá los efectos con la performance.

MENÚ TRACK

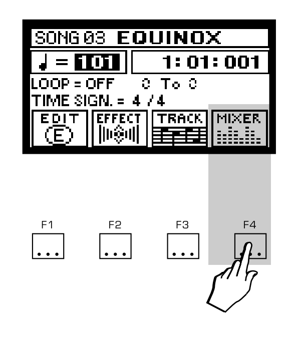




Este menú se usa para configurar pistas del sintetizador de la misma manera que nosotros configuramos las diferentes partes de una performance. Cuando usted cambia algo en el menú de la PISTA, puede salvarlo en la performance de la canción actual presionando STORE seguido de ENTER.

Las funciones del menú PISTA son idénticas a aquéllos encontrados en PERFORMANCE/ PARTS. Por favor refiérase a la sección de MODO de ACTUACIÓN (PERFORMANCE MODE) del manual para las instrucciones de todas estas funciones.

MENÚ MIXER (MEZCLADOR)

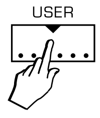


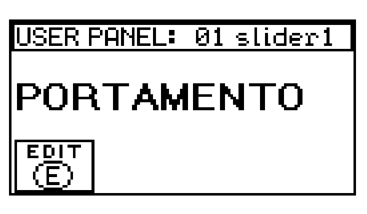


El menú del mezclador controla el la última emisión de los sonidos en una canción. Los cambios que hace a las selecciones del mezclador pueden guardarse en la performance de la canción actual presionando STORE seguido de ENTER.

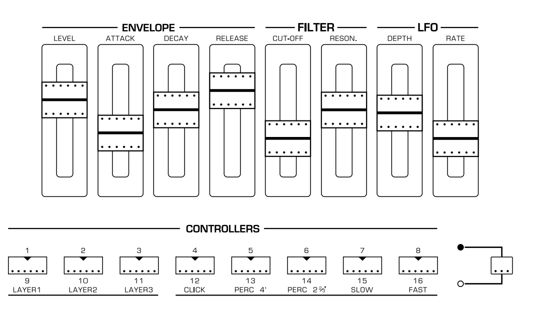
Las funciones del menú del MEZCLADOR son idénticas a las encontradas en PERFORMANCE/ MIXER. Por favor refiérase a la sección de entorno performance (MODE PERFORMANCE)del manual para las instrucciones en todas estas funciones.

12 • Panel User

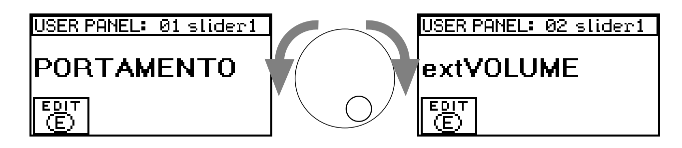




El control USER es donde usted puede realmente reconfigurar completamente los 8 deslizadores y 8 botones para realizar las funciones las cuales usted especifica en lugar de sus funciones habituales. Puede almacenar hasta 16 configuraciones diferentes para los deslizadores y el panel frontal y acceder de nuevo a ellas fácilmente con el dial siempre que en la pantalla se muestre el entorno USER PANEL.



Presionando el control USER activará la pantalla user panel donde podrá preseleccionar la configuración de un deslizador/control girando el control DIAL.

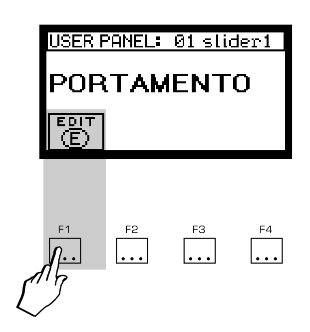


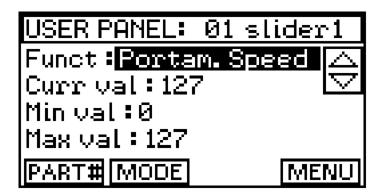
Las selecciones son:

Portamento, external Volume, external Expression, external Reverb, external Chorus, Seq. Volume, Seq. Expression, external Start, Groove Lab.

Creación de una nueva configuración del Panel

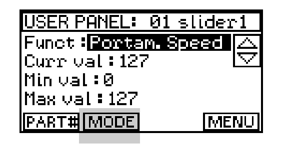
Para crear una nueva configuración, primero presione el control USER y luego presione EDIT, (F1).



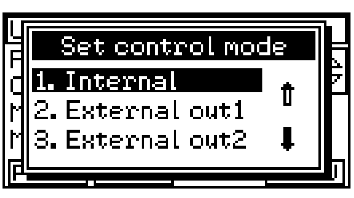


Ahora puede escoger qué mando va para programar simplemente tocando cualquiera de los deslizadores o botones. En cuanto seleccione uno de estos directores, verá que su nombre aparece en la parte superior derecha de la pantalla y está listo para empezar a modificarse. Empiece moviendo Deslizador 1 que para que nosotros podemos mirar el menu slider edit:

CONTROL MODE, (F2)



Probablemente la primera cosa para decidir es si este deslizador va a controlar los sonidos interiores del **Equinox** o si sólo va a ser usado para enviar eventos MIDI a los instrumentos externos. Las opciones disponibles son las siguientes:



1. INTERNAL*:* El deslizador controlará los sonidos del artefacto del synth del **Equinox**.

2. EXTERNAL OUT 1: El deslizador sólo enviará los datos MIDI via OUT 1.

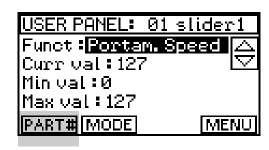
3. EXTERNAL OUT 2*:* El deslizador sólo enviará los datos a MIDI via OUT 2.

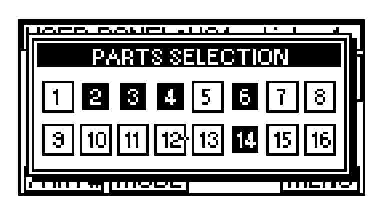
4. SEQUENCER: El deslizador controlará los sonidos del artefacto del secuenciador del **Equinox.**

Haga una selección y entonces presione ENTER para volver a la pantalla principal.

CONTROL PART #, (F1)

Pueden ponerse cada deslizador y botón para controlar cualquier número de partes, pistas o canales al mismo tiempo. Aquí es donde usted define a qué partes, pistas, o MIDI el mando seleccionado va a afectar.



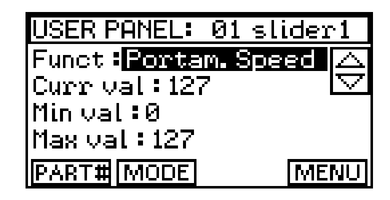


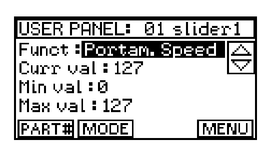
Presionando el control PART # desplegará una ventana que muestra 16 bloques cuadrados. Cada numeró de bloque representa una parte, (si está en el modo INTERIOR), un canal MIDI, (si usted está en el modo EXTERNO) y una pista del secuenciador, (si usted está en el modo de SEQUENCER).

Para asignar qué esta mando afecte a las 16 partes, use los controles cursor para desplazarse a cuaquier parte y presione ENTER cada vez que entre en un sector nuevo y luego utilice ESCAPE para salir cuando haya acabado.

***NOTA**: Para configuraciones INTERNAS, si usted el control sobre el entorno de sonidos , estonces le basta con activar la parte #1.*

SELECCIONES CON LOS DESLIZADORES





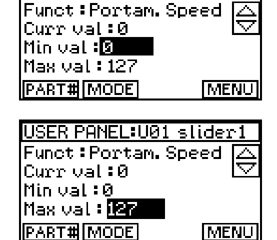
FUNCTION (FUNCIÓN)

Aquí puede escoger qué función quiere que realice cada deslizador. La opción de funciones disponibles dependerá del modo de trabajo (modo interior o externo).

USER PANEL:U01 slider1
Funct :Portam. Speed
Curr val:0
Min val:0
Max val:127
PART# MODE MENU

CURRENT VAL

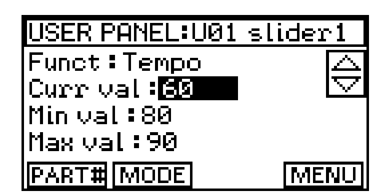
Esta selección le permite ver el valor representado por la posición del deslizador seleccionado en el momento. Este valor cambia continuamente cuando se mueva el deslizador.



MIN VAL y MAX VAL

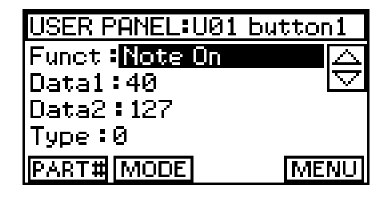
Aquí puede programar el rango del deslizador. Normalmente, un deslizador MIDI tendría un valor mínimo de 0 y un valor máximo de 127. Usando estos dos parámetros, usted puede poner el deslizador para tener cualquier rango .

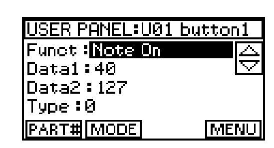
Por ejemplo, quizá quiera ajustar el volumen de un sonido pero querer evitar el elevar excesivamente su volumen por error. Reduciendo el MÁXIMO VAL usted establece el límite superior de este deslizador. Alternativamente, quizá usted quiere el deslizador para poder variar el tiempo de canción entre 80 y 90 bpm. Esto también puede lograrse poniendo estos parámetros apropiadamente.



El MIN VAL necesariamente no tiene que ser más bajo que el MÁXIMO VAL o. Esto le permite programar deslizadores que operan en la dirección inversa.

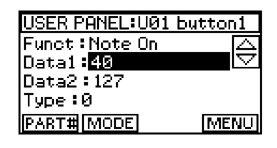
BUTTON SETTINGS

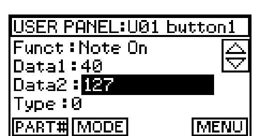




FUNCTION (FUNCIÓN)

Aquí usted puede escoger qué función quiere que tenga cada control. . La opción de funciones disponibles dependerá del modo de trabajo (modo interior o externo).





DATA 1 y DATA 2

Puede asignar hasta 2 funciones a un control. Estos valores tendrán un efecto diferente que depende de la FUNCIÓN seleccionada. Aquí están algunos ejemplos:

NOTE ON: Los DATOS 1 el número de nota MIDI mientras los DATOS 2 seleccionan la cantidad de velocidad.

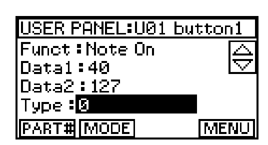
PROGRAM CHANGE: Los DATOS 1 seleccionan el número del banco y DATOS 2 su número correspondiente. *Note que, porque los DATOS 1 y 2 rango de valores de 0 a 127, hay un desplazamiento de -1 entre estos valores y el sonido normal y números del banco. Esto significa que, para seleccionar un númerao1, 2 y 3, necesitaría usar en los DATOS 2 valores de 0, 1 y 2 respectivamente, (lo mismo se aplica para los números de banco).*

PERFORM CHANGE: Los DATOS 1 seleccionan el número del banco, (0 para la fábrica, 1 para el usuario) y DATOS 2 seleccionan el número de la PERFORMANCE. *Lo mismo, se aplica un desplazamiento de -1 como en el CAMBIO del PROGRAMA.*

PERFORM +, PERFORM -: Los DATOS 1 y DATOS 2 no operan con estas funciones.

TEMPO: Sólo operan los DATOS 1.

CONTROLLER: Los DATOS 1 seleccionan el nímero MIDI director, DATOS 2 seleccionan el valor de esa función del director.



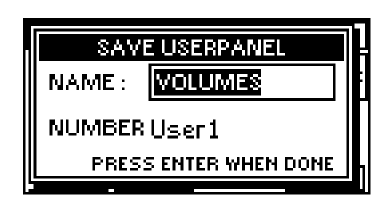
TYPE (TIPO)

Teclee 0 en la opción Type para operar como un “momentáneo” interruptor, (sólo IN cuando está sujetándose). Type 1 jselecciona el botón para que opere como un “latching” el interruptor, (apriete una vez para activarlo ON y otra más para desactivarlo OFF)



COMO SALVAR SU CONFIGURACIÓN

Una vez esté satisfecho con su configuración USER puede salvarse en una de las 16 ubicaciones USER PANEL. Presione STORE e instrduzca un nombre para su configuración



Entonces baje el cursor y seleccione en cual de las 16 situaciones quiere guardarla. Persione enter para completar el proceso.

Puede acceder de nuevo a esta configuración simplemente presioando el control USER y usando el control Dial para acceder hasta esta

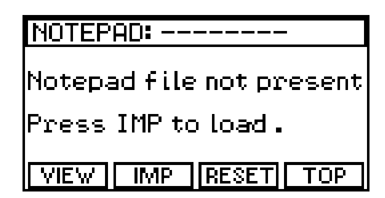
Pueden salvarse las configuraciones y luego se pueden cargar de manera independiente en discos periféricos.. Se pueden encontrar en el plegador user del RAMFILE o BLOQUE.

13 • NOTEPAD

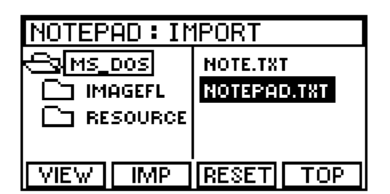
La función Notepad (CUADERNO) es una utilidad simple pero útil que le permite cargar un texto archivo normal MS-DOS, (.TXT estructura) en el instrumento y se puede leer en pantalla siempre que usted lo necesite.

La función NOTEPAD puede ser útil para guardar listas fijas, notas de performances, etc.

Para cargar un archivo de texto, inserte el disco que contiene el archivo en la disquetera y presione NOTEPAD.

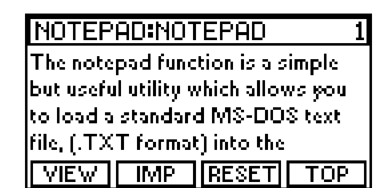


Ahora presione el control IMP, (F2), para ver una lista de los archivos de texto contenida en el disco actual.



Ponga el cursor encima del nombre del archivo que desea ver y presione para cargar el archivo en el NOTEPAD.

Cuando el archivo ha cargado, presione VIEW para leerlo.



Puede navegar alrededor del archivo usando los botones del cursor. Con los controles cursor arriba/abajo pasará de una línea a otra . Los controles cursor izquierda/derecha le sirven para pasar de una página a otra.

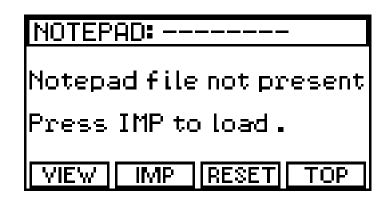
En la parte superior derecha de la pantalla, puede ver el número de línea actual que puede usarse como una referencia si necesita encontrar una sección específica en el futuro.

Presionando TOP regresará automaticamente al principio de la información.

Usted puede dejar el NOTEPAD cuando quiera presionando el control ESCAPE o simplemente presionando de nuevo el control NOTEPAD. Cuando vuelva al NOTEPAD, el texto estará en la misma posición.

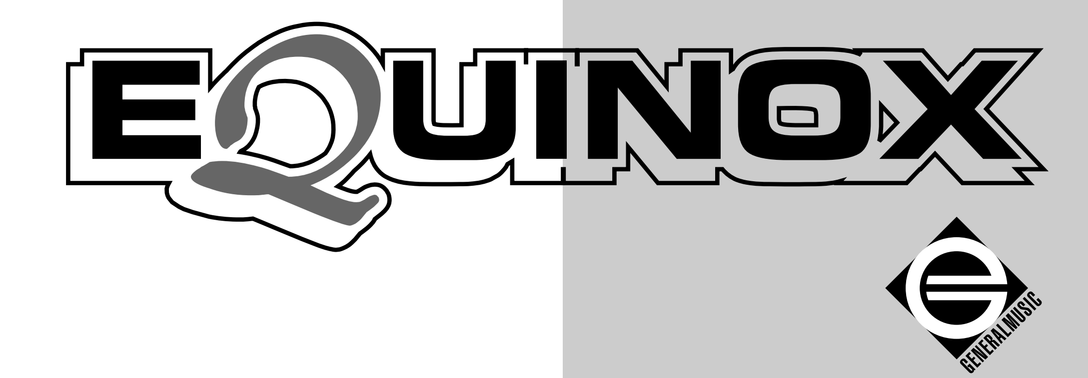
Para limpiar el NOTEPAD (CUADERNO), presione RESET, (F3).





Apéndice

- Sound tables
- Groove tables
- Performance table
- Drawbars table
- Arpeggio table
- Effects table
- ProEFX Block diagrams
- MIDI Implementation
- Índice



ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
001-01	Equinox(3)	Synth lead
002-01	SinginSolo(3)	Synth lead
003-01	Technoid(2)	Synth lead
004-01	Outburst(2)	Synth lead
005-01	Joe4lead(2)	Synth lead
006-01	FatAttak1(2)	Synth lead
007-01	RazorSolo(2)	Synth lead
008-01	TranceMan(2)	Synth lead
009-01	PulseWave(1)	Synth lead
010-01	JM_Melodee(2)	Synth lead
011-01	GringeBoy(2)	Synth lead
012-01	WappySawz(2)	Synth lead
013-01	BossMic(2)	Synth lead
014-01	ArenaTron(5)	Synth lead
015-01	Zinkler(2)	Synth lead
016-01	Beezeel(3)	Synth lead
017-01	SevenSynth(1)	Synth lead
018-01	WeepyThin(2)	Synth lead
019-01	Its1985(2)	Synth lead
020-01	303Like(2)	Synth lead
021-01	Saw_You(3)	Synth lead
022-01	Buzzed(2)	Synth lead
023-01	CrossSharp(2)	Synth lead
024-01	Soulfulead(2)	Synth lead
025-01	TooAnalog(3)	Synth lead
026-01	DigGrunge1(2)	Synth lead
027-01	SpicySolo(2)	Synth lead
028-01	Boss(1)	Synth lead
029-01	SnapCompr(4)	Synth lead
030-01	CoolComp(3)	Synth lead
031-01	WoodySyn(1)	Synth lead
032-01	Maj7Stack(4)	Synth lead
033-01	BapanLead(3)	Synth pad
034-01	LoggStratt(3)	Synth pad
035-01	FvSleep(2)	Synth pad
036-01	TwangPad(2)	Synth pad
037-01	Horizons(6)	Synth pad
038-01	JMGhosty(3)	Synth pad
039-01	TheArrival(3)	Synth pad
040-01	IcePad1(2)	Synth pad
041-01	RichPad(2)	Synth pad
042-01	PluckPadD(3)	Synth pad
043-01	Voxxlaine(2)	Synth pad
044-01	The_2_Pad(2)	Synth pad
045-01	Crystalize(6)	Synth pad
046-01	ShadowVox(3)	Synth pad
047-01	Smoothie(3)	Synth pad
048-01	JMPluckPad(3)	Synth pad
049-01	TrnglPad(3)	Synth pad
050-01	JMMtlVce(3)	Synth pad
051-01	Fantasy1(3)	Synth pad
052-01	BassPad(2)	Synth pad
053-01	BandSweep(2)	Synth pad
054-01	StereoFrm1(2)	Synth pad

Eqx num.	Name	Sound group
055-01	Stationer(4)	Synth effects
056-01	DigiVox(3)	Synth pad
057-01	Gargantuan(5)	Synth effects
058-01	Timespin(6)	Synth effects
059-01	Atomic(2)	Synth effects
060-01	HiJoe(2)	Synth effects
061-01	Highhh(1)	Sound effects
062-01	LifeCycle(3)	Synth effects
063-01	Enveloop(2)	Synth effects
064-01	SawModula(2)	Synth effects
065-01	BounSync(2)	Synth effects
066-01	StabSynth(2)	Synth effects
067-01	HitThePipe(2)	Synth effects
068-01	SeqCook(1)	Synth effects
069-01	SnapOff(2)	Synth effects
070-01	BlasteRel(2)	Synth effects
071-01	DopePiano(2)	Piano
072-01	FunkyKlav(2)	Piano
073-01	Inharmonik(4)	Chrom.percuss.
074-01	BellSpectm(3)	Chrom.percuss.
075-01	Marimba3(1)	Chrom.percuss.
076-01	Kalimba3(1)	Ethnic
077-01	Darmisen(4)	Ethnic
078-01	LA_strum(2)	Guitar
079-01	DreamPickr(2)	Guitar
080-01	HyperPickr(2)	Guitar
081-01	FunkinPluk(2)	Guitar
082-01	StratoGt(1)	Guitar
083-01	Grunger(3)	Guitar
084-01	LeadDist1(3)	Guitar
085-01	NewPickBS(2)	Bass
086-01	Fretless1(1)	Bass
087-01	AcoustcBs4(1)	Bass
088-01	D_Bass(2)	Bass
089-01	ClickBass(1)	Bass
090-01	HomeyBass(2)	Bass
091-01	RumpBass(2)	Bass
092-01	MeloballBs(2)	Bass
093-01	RezzedBass(2)	Bass
094-01	WedgeBass(1)	Bass
095-01	BleepBass(1)	Bass
096-01	StringMass(4)	Ensemble
097-01	Strings101(5)	Ensemble
098-01	StereoSlow(2)	Ensemble
099-01	StringPad(3)	Ensemble
100-01	SynStrings(3)	Ensemble
101-01	ArcoString(3)	Ensemble
102-01	PianoStrng(3)	Ensemble
103-01	QuartetOct(4)	Strings
104-01	DreamVoxx(4)	Ensemble
105-01	Choirshift(2)	Ensemble
106-01	Choiring(4)	Ensemble
107-01	BackVocals(1)	Ensemble
108-01	LotsaBoys(4)	Ensemble

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
109-01	WarmGlow(5)	Ensemble
110-01	ArtOfVoice(3)	Ensemble
111-01	Tooter(4)	Pipe
112-01	ColorBrass(2)	Brass
113-01	DynSection(2)	Brass
114-01	SectBrass(4)	Brass
115-01	I'mSaxy(3)	Reed
116-01	FiftDrawbr(3)	Organ
117-01	JazFunkOrg(2)	Organ
118-01	DirtyOrgan(3)	Organ
119-01	SkreeOrgan(3)	Organ
120-01	Hamperc(1)	Organ
121-01	BoatAnchor(2)	Organ
122-01	AccordEnv(1)	Organ
123-01	HittorIt(3)	Ensemble
124-01	CrashOut(4)	Ensemble
125-01	RndEnArm(2)	Sound effects
126-01	SciFiJM(3)	Synth effects
127-01	Halloween(3)	Synth effects
128-01	OddSpace(2)	Sound effects
001-02	Colossus(3)	Synth lead
002-02	RockAnthem(5)	Synth lead
003-02	WarmSolo(2)	Synth lead
004-02	Sneaky(4)	Synth lead
005-02	PulseKlav(2)	Synth lead
006-02	SpittyLead(2)	Synth lead
007-02	Wavestran(3)	Synth lead
008-02	Digi1lite(3)	Synth lead
009-02	Digi2lite(2)	Synth lead pd
010-02	SnapSynth(1)	Synth lead
011-02	PowerPop(2)	Synth lead
012-02	CrossWires(2)	Synth lead
013-02	BtSynth(1)	Synth lead
014-02	Shape(1)	Synth lead
015-02	Sharp(1)	Synth lead
016-02	FmIsh(1)	Synth lead
017-02	ProphSaw(1)	Synth lead
018-02	RdPhas(1)	Synth lead
019-02	FatSynth(2)	Synth lead
020-02	FatAttak2(2)	Synth lead
021-02	TrianWave(1)	Synth lead
022-02	SeqTone(1)	Synth lead
023-02	StrnNoise(1)	Synth lead
024-02	FxShape(2)	Synth lead
025-02	DigiWave1(1)	Synth lead
026-02	DigiWave2(1)	Synth lead
027-02	ThinWah(2)	Synth lead
028-02	CrossShape(2)	Synth lead
029-02	StlSynth(1)	Synth lead
030-02	LfxSynth(1)	Synth lead
031-02	MiniPulse(1)	Synth lead
032-02	MiniSaw(1)	Synth lead
033-02	GiveItUp98(3)	Synth lead sq
034-02	FMbefore(2)	Synth lead

Eqx num.	Name	Sound group
035-02	Saw_Me(3)	Synth lead
036-02	MkSynth(1)	Synth lead
037-02	Buzz(1)	Synth lead
038-02	OlFaithful(3)	Synth lead
039-02	SynthLead(1)	Synth lead
040-02	Thin(1)	Synth lead
041-02	DigGrunge2(2)	Synth lead
042-02	StickSyn(1)	Synth lead
043-02	Gring(1)	Synth lead
044-02	RaveRip(2)	Synth lead
045-02	ClavWave(1)	Synth lead
046-02	SharpBuzz(2)	Synth lead
047-02	MinBitSyn1(2)	Synth lead
048-02	MinBitSyn2(2)	Synth lead
049-02	WhaSynth(2)	Synth lead
050-02	VocoWah(2)	Synth lead
051-02	SuperSaw(4)	Synth lead sq
052-02	TechnoSeq(1)	Synth lead sq
053-02	AnaWmetal(3)	Synth lead sq
054-02	PerComp98(4)	Synth lead sq
055-02	PannedSeq(2)	Synth lead sq
056-02	Mech_Wv(1)	Synth effects
057-02	ToneZone1(2)	Synth lead
058-02	ToneZone2(2)	Synth lead
059-02	ToneZone3(2)	Synth lead
060-02	ToneZone4(2)	Synth lead
061-02	Inharm1(1)	Synth lead
062-02	Inharm2(1)	Synth lead
063-02	Inharm3(1)	Synth lead
064-02	Inharm4(1)	Synth lead
065-02	MajStack(4)	Synth lead fx
066-02	MinStack(4)	Synth lead fx
067-02	Min7Stack(4)	Synth lead fx
068-02	Maj5Stack(4)	Synth lead fx
069-02	DimStack(4)	Synth lead fx
070-02	Eerie1(2)	Synth lead fx
071-02	Eerie2(2)	Synth lead fx
072-02	Eerie3(2)	Synth lead fx
073-02	Eerie4(2)	Synth lead fx
074-02	JMTinComp(3)	Synth lead
075-02	JMHrdBass(3)	Synth lead (bass)
076-02	JMPlkOrgBs(3)	Synth lead (bass)
077-02	JMDigiBas(3)	Synth lead (bass)
078-02	JMChirpBas(3)	Synth lead (bass)
079-02	JMGrowlBss(3)	Synth lead (bass)
080-02	JMRuffBass(3)	Synth lead (bass)
091-02	JMPLead(3)	Synth lead (short)
092-02	JMClasical(4)	Synth lead (short)
093-02	JMRealCool(3)	Synth lead (short)
094-02	JMIntrstng(4)	Synth lead (short)
095-02	JMFlmLead(3)	Synth lead (short)
096-02	Vangelis1(1)	Synth lead (short)
097-02	Vangelis2(1)	Synth lead (short)
098-02	Vang.Bass1(1)	Synth bass (short)

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
099-02	Vang.Bass2(1)	Synth bass (short)
100-02	An A.Logic(1)	Synth lead
101-02	Spiral(1)	Synth lead (short)
102-02	Phat Pulse(2)	Synth lead (short)
103-02	Soft Seq.(1)	Synth lead (short)
104-02	Soft Lead(1)	Synth lead
105-02	Alf's Lead(1)	Synth lead
001-03	JMFat(3)	Synth pad ld
002-03	FunkHold(3)	Synth pad
003-03	VibePadJM(3)	Synth pad
004-03	LovePad(2)	Synth pad
005-03	TheBlanket(3)	Synth pad
006-03	Poppin_Up(3)	Synth pad
007-03	NicePad(3)	Synth pad
008-03	JMCoolPad(3)	Synth pad
009-03	MelloPad(3)	Synth pad
010-03	IcePad2(2)	Synth pad
011-03	EPPianoPad(3)	Synth pad
012-03	RichForm(2)	Synth pad
013-03	Form1(1)	Synth pad
014-03	Form2(1)	Synth pad
015-03	Form3(1)	Synth pad
016-03	Form4(1)	Synth pad
017-03	Form5(1)	Synth pad
018-03	Form6(1)	Synth pad
019-03	Form7(1)	Synth pad
020-03	PpgPad(2)	Synth pad
021-03	Bright1(3)	Synth pad
022-03	Fantasy4(3)	Synth pad
023-03	PureSilk(3)	Synth pad
024-03	Loggess(3)	Synth pad
025-03	DarkNLuvly(3)	Synth pad
026-03	CelloDream(3)	Synth pad
027-03	JMMtlStrng(3)	Synth pad
028-03	JMEthPad(3)	Synth pad
029-03	JMPad(2)	Synth pad
030-03	MetalWHA(3)	Synth pad
031-03	FatPad(4)	Synth pad
032-03	PanPad(2)	Synth pad
033-03	StereoFrm2(2)	Synth pad
034-03	StereoFrm3(2)	Synth pad
035-03	StereoFrm4(2)	Synth pad
036-03	BellPad01(2)	Synth pad
037-03	BellPad02(2)	Synth pad
038-03	BellPad03(2)	Synth pad
039-03	BellPad04(2)	Synth pad
040-03	BellPad05(2)	Synth pad
041-03	EpicPan(2)	Synth pad
042-03	PadZone1(1)	Synth pad
043-03	PadZone2(1)	Synth pad
044-03	FizzyPad(2)	Synth pad
045-03	MyVox(1)	Synth pad
046-03	Pad4U(1)	Synth pad
047-03	PrettyPad1(2)	Synth pad

Eqx num.	Name	Sound group
048-03	PrettyPad2(3)	Synth pad
049-03	MarimVox(1)	Synth pad
050-03	StarTheme3(2)	Synth effects pd
051-03	StarTheme4(3)	Synth effects pd
052-03	Synthex3(2)	Synth effects pd
053-03	Synthex4(2)	Synth effects pd
054-03	Synthex5(2)	Synth effects pd
055-03	Synthex6(2)	Synth effects pd
056-03	JMSynthGtr(3)	Synth pad
057-03	JMCoolPad(3)	Synth pad
058-03	JMLghtLead(3)	Synth pad
059-03	JMClangLd(3)	Synth pad
060-03	JMRezoPad(3)	Synth pad
061-03	JMGetIt(3)	Synth pad
062-03	JMClsicPad(3)	Synth pad
063-03	JMRmbaPad(4)	Synth pad
064-03	JMPlucky1(3)	Synth pad
065-03	JMBrite(3)	Synth pad
066-03	JMZavPluk(3)	Synth pad
067-03	JMIceRink(3)	Synth pad
068-03	JMJapMovie(3)	Synth pad
069-03	JMStringy(3)	Synth pad
070-03	JMClsicPad(3)	Synth pad
071-03	JMArpPad(3)	Synth pad
072-03	JMLayrPad(3)	Synth pad
073-03	JMMtlPadSt(3)	Synth pad
074-03	JMAwww(3)	Synth pad
075-03	JMMiniFunk(3)	Synth pad
076-03	JMZipPad(3)	Synth pad
077-03	JMAnaChiff(3)	Synth pad
078-03	JMVceFunk(3)	Synth pad
079-03	JMPretyPad(3)	Synth pad
080-03	JMExcelent(3)	Synth pad
091-03	JMClavOrg(3)	Synth pad (short)
092-03	MrmbaSus(3)	Synth pad (short)
093-03	JMFat1(3)	Synth pad (short)
094-03	JMCheese(3)	Synth pad (short)
095-03	NicePadJM(3)	Synth pad (short)
096-03	JMBigUgly(3)	Synth pad (short)
097-03	JMMetlkybd(3)	Synth pad (short)
098-03	JMNylonSyn(3)	Synth pad (short)
099-03	JMBigPad1(3)	Synth pad (short)
100-03	JMBigWacPd(3)	Synth pad (short)
101-03	JMPhysc(3)	Synth pad (short)
102-03	Alf's Pad(1)	Synth pad
102-03	Alf's Pad2(2)	Synth pad
001-04	Submarin(2)	Synth effects
002-04	AwalaSweep(2)	Synth effects
003-04	Synkro(2)	Synth effects sh
004-04	Babbling(1)	Synth effects sh
005-04	Yowww(3)	Synth effects sy
006-04	Waiting(2)	Synth pad fx
007-04	Waveaura(2)	Synth pad fx
008-04	Budweis(2)	Synth pad fx

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
009-04	Tibet(2)	Synth pad fx
010-04	OcBreath(2)	Synth pad fx
011-04	PercoPad(3)	Synth pad fx
012-04	NativeCall(4)	Synth effects
013-04	Hybrid(4)	Synth effects
014-04	JMWeird(3)	Synth effects
015-04	Analyse(3)	Synth effects
016-04	WindPlus(2)	Synth effects
017-04	StrngeLead(4)	Synth effects
018-04	MusicNoize(4)	Synth effects
019-04	Latigid(4)	Synth effects
020-04	KeyOffEFX(4)	Synth effects
021-04	Prodigy(3)	Synth effects
022-04	Ekoendls(2)	Synth effects
023-04	Jets(2)	Synth effects
024-04	OnOff(2)	Synth effects
025-04	REMsleep(4)	Synth effects
026-04	SynRain(2)	Synth effects
027-04	ColorBlast(2)	Synth effects
028-04	Spect1(1)	Synth effects
029-04	Spect2(1)	Synth effects
030-04	Spect3(1)	Synth effects
031-04	BigSound(3)	Synth effects
032-04	Stars(2)	Synth effects
033-04	I_Give_Up(3)	Synth effects
034-04	GoyaAcid(3)	Synth effects
035-04	Acoubrid(4)	Synth effects
036-04	JimisDream(2)	Synth effects
037-04	WhaWha1(1)	Sound effects
038-04	WhaWha2(1)	Sound effects
039-04	WhaWha3(1)	Sound effects
040-04	WhaWha4(1)	Sound effects
041-04	Impact(1)	Synth effects
042-04	SeqSnap(1)	Synth effects
043-04	Mech_Lp(1)	Synth effects
044-04	Metalwork(2)	Synth effects
045-04	Woodcutter(2)	Synth effects
046-04	TunedNoise(1)	Synth effects
047-04	SilicaPick(2)	Synth effects
048-04	Yourimba(2)	Synth effects sq
049-04	GlockSeq(1)	Synth effects
050-04	VibeSeq(1)	Synth effects
051-04	MandolnSeq(1)	Synth effects
052-04	ElPianoSeq(1)	Synth effects
053-04	SynthMarim(1)	Synth effects
056-04	ToyOrgan(2)	Synth effects
057-04	Kalimbaret(4)	Synth effects
058-04	Tremlade(3)	Synth effects
064-04	HitsRev(2)	Ensemble
065-04	JMXFiles(4)	Synth effects
066-04	JMBugJuce(3)	Synth effects
067-04	JMMtlNze(3)	Synth effects
068-04	JM2000Ld(3)	Synth effects
069-04	JMClub(3)	Synth effects

Eqx num.	Name	Sound group
070-04	JMContact(4)	Synth effects
071-04	JMMvieEFX1(3)	Synth effects
072-04	JMTech1(3)	Synth effects
073-04	JMElKoto(3)	Synth effects
074-04	JMNoTone(3)	Synth effects
075-04	JMFactory(3)	Synth effects
076-04	JMHorror(3)	Synth effects
077-04	JMPercNz(3)	Synth effects
078-04	JMAgresive(3)	Synth effects
128-04	Sinus(1)	Sound effects
001-05	PianoStage(2)	Piano
002-05	LogPiano(2)	Piano
003-05	PianoTine(3)	Piano
004-05	ArcoPiano(3)	Piano
005-05	RhodxFilt(2)	Piano
006-05	Phased_EP(2)	Piano
007-05	E.PianoX(2)	Piano
008-05	DrewEP(2)	Piano
009-05	CheapEP(1)	Piano
010-05	ClaveHarpy(3)	Piano
011-05	Balarimba(1)	Chrom.percuss.
012-05	JMPluck1(3)	Chrom.percuss.
013-05	JMPluck2(3)	Chrom.percuss.
014-05	DaBellz(3)	Chrom.percuss.
015-05	BirAttak(1)	Chrom.percuss.
016-05	Boink(1)	Ethnic
017-05	Ethnott(4)	Ethnic
018-05	Sitaran(3)	Ethnic
019-05	Santorinia(2)	Ethnic
020-05	NylonGtr2(3)	Guitar
021-05	SteelGtr2(1)	Guitar
022-05	SteelWood(4)	Guitar
023-05	Mandolin(1)	Guitar
024-05	PedalSteel(2)	Guitar
025-05	JazzStrato(2)	Guitar
026-05	JazzGtr2(1)	Guitar
027-05	JazzPick(2)	Guitar
028-05	ElGuitar2(2)	Guitar
029-05	ElGuitar3(2)	Guitar
030-05	MutedClean(1)	Guitar
031-05	MutedFunk(1)	Guitar
032-05	MutedWha(1)	Guitar
033-05	Crunch(1)	Guitar
034-05	LeadDist2(3)	Guitar
035-05	CrunchStab(2)	Guitar
036-05	5thDistort(3)	Guitar
037-05	FingerdBs1(1)	Bass
038-05	FingerdBs2(2)	Bass
039-05	Fretless2(1)	Bass
040-05	Fret_Less(1)	Bass
041-05	PckBass3(1)	Bass
042-05	HarmAcBs(1)	Bass
043-05	FingAndSlp(2)	Bass
044-05	DanceBass(2)	Bass

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
045-05	ContraSynB(2)	Bass
046-05	SynSlapBs(1)	Bass
047-05	SynthBass(2)	Bass
048-05	WowBass(1)	Bass
049-05	SerialBass(2)	Bass
050-05	ToneBass(1)	Bass
051-05	PriorBass(2)	Bass
052-05	RazorBass(2)	Bass
053-05	DubbedRezo(2)	Bass
054-05	TranzBass(2)	Bass
055-05	Popcorn(2)	Bass
056-05	Drawbars(1)	Organ
057-05	OctaDrawbr(3)	Organ
058-05	SixtDrawbr(3)	Organ
059-05	OrgTheatre(1)	Organ
060-05	Organ1W(2)	Organ
061-05	Organ2W(2)	Organ
062-05	Organ3W(1)	Organ
063-05	OrganC3(2)	Organ
064-05	16’1’Draw(2)	Organ
065-05	Phantom(4)	Organ
066-05	PipeOrg2(2)	Organ
067-05	PipeChiff(2)	Organ
068-05	DaCheeze(2)	Organ
069-05	RockinOrgn(4)	Organ
070-05	Hamclick(1)	Organ
071-05	RockOrgSeq(1)	Organ
072-05	PercOrgan(2)	Organ
073-05	LowDown(3)	Organ
074-05	EvocativOr(2)	Organ
075-05	OldWorld(3)	Organ
076-05	Accord3(1)	Organ
077-05	Accord4(2)	Organ
078-05	OctAccordn(2)	Organ
079-05	Bandoneon2(2)	Organ
080-05	Bandoneon3(1)	Organ
081-05	Diatonic(2)	Organ
082-05	Quartet(1)	Strings
083-05	WideEnsemb(2)	Ensemble
084-05	Strings2(1)	Ensemble
085-05	DualStrgs(2)	Ensemble
086-05	StereoOctv(3)	Ensemble
087-05	CoolCarpet(5)	Ensemble
088-05	SlwString2(1)	Ensemble
089-05	OctSlowStr(2)	Ensemble
090-05	SympMemory(2)	Ensemble
091-05	StrEthnic(2)	Ensemble
092-05	SawStrings(2)	Ensemble
093-05	SimStrings(2)	Ensemble
094-05	OrchHits2(1)	Ensemble
095-05	NoiseUuh(2)	Ensemble
096-05	PannedVoxs(4)	Ensemble
097-05	Skyvox(3)	Ensemble
098-05	Whispers(3)	Ensemble

Eqx num.	Name	Sound group
099-05	Trumpet2(1)	Brass
100-05	NoiseTrp(3)	Brass
101-05	TrombnSlop(2)	Brass
102-05	ClassicBrs(1)	Brass
103-05	BrassTrp(2)	Brass
105-05	ModernBrs(1)	Brass
105-05	StereoBrs(2)	Brass
106-05	OctBrass1(3)	Brass
107-05	OctBrass2(3)	Brass
108-05	ZipBrass(2)	Brass
109-05	BrashBrass(3)	Brass
110-05	BrassFall(2)	Brass
111-05	PercSynBrs(3)	Brass
112-05	SynBrass3(2)	Brass
113-05	SynBrass4(2)	Brass
114-05	SynBrass5(2)	Brass
115-05	HouseTrump(3)	Brass
116-05	BreathSopr(2)	Reed
117-05	SoftSax2(1)	Reed
118-05	TouchSax(2)	Reed
119-05	TenSaxSolo(1)	Reed
120-05	SaxQuartet(1)	Reed
121-05	LiscioSax(1)	Reed
122-05	LiscioClar(1)	Reed
123-05	DualPan(2)	Pipe
124-05	PanFilt(1)	Pipe
125-05	Awala(1)	Pipe
126-05	ColorWind(2)	Pipe
127-05	Tull_Blow(2)	Pipe
128-05	BloTribe(4)	Pipe
001-06	Piano1(2)	Piano
002-06	Piano2(2)	Piano
003-06	Piano3(2)	Piano
004-06	HonkyTonk(2)	Piano
005-06	E.Piano1(1)	Piano
006-06	E.Piano2(2)	Piano
007-06	Harpsicord(1)	Piano
008-06	Clavinet(1)	Piano
009-06	Celesta(2)	Chrom.percuss.
010-06	Glockenspl(2)	Chrom.percuss.
011-06	MusicBox(2)	Chrom.percuss.
012-06	Vibraphone(1)	Chrom.percuss.
013-06	Marimba(1)	Chrom.percuss.
014-06	Xylophone(1)	Chrom.percuss.
015-06	TubularBel(2)	Chrom.percuss.
016-06	Santur(2)	Chrom.percuss.
017-06	Organ1(2)	Organ
018-06	Organ2(1)	Organ
019-06	Organ3(2)	Organ
020-06	ChurchOrg1(2)	Organ
021-06	ReedOrgan(1)	Organ
022-06	Musette(1)	Organ
023-06	Harmonica(1)	Organ
024-06	Bandoneon(1)	Organ

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
025-06	NylonGtr(1)	Guitar
026-06	SteelGtr(1)	Guitar
027-06	JazzGtr1(1)	Guitar
028-06	CleanGtr(1)	Guitar
029-06	MutedGtr(1)	Guitar
030-06	Overdrive(1)	Guitar
031-06	DistGtr(1)	Guitar
032-06	HarmonxGtr(1)	Guitar
033-06	AcoustcBs1(1)	Bass
034-06	FingeredBs(2)	Bass
035-06	PickBass(1)	Bass
036-06	Fretless(2)	Bass
037-06	SlapBass1(1)	Bass
038-06	SlapBass2(2)	Bass
039-06	SynBass1(1)	Bass
040-06	SynBass2(2)	Bass
041-06	Violin(1)	Strings
042-06	Viola(1)	Strings
043-06	Cello(1)	Strings
044-06	Contrabass(1)	Strings
045-06	TremoloStr(1)	Strings
046-06	Pizzicato(1)	Strings
047-06	Harp(1)	Strings
048-06	Timpani(1)	Strings
049-06	Strings(1)	Ensemble
050-06	SlwStrings(1)	Ensemble
051-06	SynStrg1(2)	Ensemble
052-06	SynStrg2(2)	Ensemble
053-06	Choir(1)	Ensemble
054-06	VoiceOohs(2)	Ensemble
055-06	SynVox(2)	Ensemble
056-06	OrchHits(2)	Ensemble
057-06	Trumpet(1)	Brass
058-06	Trombone(1)	Brass
059-06	Tuba(2)	Brass
060-06	MutedTrp1(1)	Brass
061-06	FrenchHorn(2)	Brass
062-06	Brass(2)	Brass
063-06	SynBrass1(2)	Brass
064-06	SynBrass2(2)	Brass
065-06	Soprano(1)	Reed
066-06	SoftSax(1)	Reed
067-06	TenorSax(1)	Reed
068-06	BaritonSax(1)	Reed
069-06	Oboe(1)	Reed
070-06	EnglisHorn(2)	Reed
071-06	Bassoon(1)	Reed
072-06	Clarinet(1)	Reed
073-06	Piccolo(1)	Pipe
074-06	Flute(1)	Pipe
075-06	Recorder(2)	Pipe
076-06	PanFlute(1)	Pipe
077-06	BottleBlow(2)	Pipe
078-06	Shakuhachi(2)	Pipe

Eqx num.	Name	Sound group
079-06	Whistle(1)	Pipe
080-06	Ocarina(2)	Pipe
081-06	SquareWave(2)	Synth lead
082-06	SawWave(2)	Synth lead
083-06	SynCalliop(2)	Synth lead
084-06	ChiffLead(3)	Synth lead
085-06	Charang(2)	Synth lead
086-06	SoloVox(2)	Synth lead
087-06	5thSawWave(4)	Synth lead
088-06	BassLead(3)	Synth lead
089-06	Fantasia(3)	Synth pad
090-06	WarmPad(2)	Synth pad
091-06	Polysynth(2)	Synth pad
092-06	SpaceVoice(2)	Synth pad
093-06	BowedGlass(2)	Synth pad
094-06	MetalPad(2)	Synth pad
095-06	HaloPad(3)	Synth pad
096-06	SweepPad(2)	Synth pad
097-06	IceRain(3)	Synth effects
098-06	Soundtrack(2)	Synth effects
099-06	Crystal(2)	Synth effects
100-06	Atmosphere(2)	Synth effects
101-06	Brightness(3)	Synth effects
102-06	Goblin(2)	Synth effects
103-06	EchoDrops(1)	Synth effects
104-06	StarTheme(2)	Synth effects
105-06	Sitar(1)	Ethnic
106-06	Banjo(2)	Ethnic
107-06	Shamisen(1)	Ethnic
108-06	Koto(1)	Ethnic
109-06	Kalimba(1)	Ethnic
110-06	Bagpipe(1)	Ethnic
111-06	Fidle(1)	Ethnic
112-06	Shanai(1)	Ethnic
113-06	TinkleBell(2)	Percussive
114-06	Agogo(1)	Percussive
115-06	SteelDrums(2)	Percussive
116-06	Woodblock(1)	Percussive
117-06	Taiko(2)	Percussive
118-06	Melo.Tom1(1)	Percussive
119-06	SynthDrum(1)	Percussive
120-06	ReverseCym(1)	Percussive
121-06	GtFretNois(1)	Sound effects
122-06	BreathNois(1)	Sound effects
123-06	Seashore(2)	Sound effects
124-06	Bird(2)	Sound effects
125-06	Telephone1(1)	Sound effects
126-06	Helicopter(2)	Sound effects
127-06	Applause(2)	Sound effects
128-06	GunShot(1)	Sound effects
001-07	PianoMk1(2)	Piano
002-07	PianoW2(2)	Piano
003-07	E.G.Piano1(2)	Piano
004-07	DetPiano(2)	Piano

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
005-07	ThinRhodx(2)	Piano
006-07	E.Piano3(2)	Piano
007-07	Harpsich2(2)	Piano
008-07	SynClav(1)	Piano
009-07	CelestaPlk(2)	Chrom.percuss.
010-07	GlockVibes(2)	Chrom.percuss.
011-07	WineGls1(2)	Chrom.percuss.
012-07	Vibes2(1)	Chrom.percuss.
013-07	Marimba2(2)	Chrom.percuss.
014-07	Xylophone2(1)	Chrom.percuss.
015-07	SoftBell(2)	Chrom.percuss.
016-07	BarChimes(1)	Chrom.percuss.
017-07	16'1'Draw(1)	Organ
018-07	16'8'5'Drw(1)	Organ
019-07	SwOrgan(2)	Organ
020-07	Church2(1)	Organ
021-07	PipeOrgan(2)	Organ
022-07	Accord1(1)	Organ
023-07	Blusette(1)	Organ
024-07	Cassotto(1)	Organ
025-07	SoloGtr(1)	Guitar
026-07	12StrGtr(2)	Guitar
027-07	OctJzGtr(1)	Guitar
028-07	ElGuitar1(1)	Guitar
029-07	Muted2(2)	Guitar
030-07	WhaGtr1(2)	Guitar
031-07	FuzzGtr(2)	Guitar
032-07	SlowHarmx(2)	Guitar
033-07	AcoustcBs2(1)	Bass
034-07	Dyn.Fingrd(1)	Bass
035-07	Dyn.Bass2(1)	Bass
036-07	AcidBass1(2)	Bass
037-07	Dyn.Bass3(1)	Bass
038-07	WxBass(2)	Bass
039-07	SynBass3(1)	Bass
040-07	SynBass4(2)	Bass
041-07	SlowViolin(1)	Strings
042-07	BowedViola(2)	Strings
043-07	SlowCello(1)	Strings
044-07	BowedBass(2)	Strings
045-07	OctTremolo(2)	Strings
046-07	OctPizz(2)	Strings
047-07	HarpDelay(2)	Strings
048-07	TimpaniEFX(2)	Strings
049-07	StereoStrg(2)	Ensemble
050-07	StrgOrch(2)	Ensemble
051-07	SynStrg3(2)	Ensemble
052-07	SynStrg4(2)	Ensemble
053-07	VoiceUuh(2)	Ensemble
054-07	VoiceAah(2)	Ensemble
055-07	SkatVoices(1)	Ensemble
056-07	Rave(2)	Ensemble
057-07	FlugelAttk(1)	Brass
058-07	Trombone3(1)	Brass

Eqx num.	Name	Sound group
059-07	ShortTuba(1)	Brass
060-07	MutedTrp2(1)	Brass
061-07	Dyn.FrHorn(3)	Brass
062-07	Brass2(2)	Brass
063-07	SynBras2(2)	Brass
064-07	SlowHorn(2)	Brass
065-07	Soprano2(2)	Reed
066-07	SaxNoise(2)	Reed
067-07	OctaveSax(2)	Reed
068-07	BaritDet(2)	Reed
069-07	OboeChiff(2)	Reed
070-07	EngHorn2(2)	Reed
071-07	Bassoon2(1)	Reed
072-07	ClarSolo(2)	Reed
073-07	HardFlute1(2)	Pipe
074-07	Dyn.Flute1(2)	Pipe
075-07	Recorder2(2)	Pipe
076-07	PanFlute2(2)	Pipe
077-07	BottleNois(2)	Pipe
078-07	ShakuPad(2)	Pipe
079-07	Whistle1WX(1)	Pipe
080-07	OcarinaPan(2)	Pipe
081-07	Pulse1(2)	Synth lead
082-07	ObxFilter(2)	Synth lead
083-07	Azimut(2)	Synth lead
084-07	Chopper(2)	Synth lead
085-07	Jump(2)	Synth lead
086-07	FiltRes1(2)	Synth lead
087-07	Decay1(2)	Synth lead
088-07	Obx2(2)	Synth lead
089-07	NewAge(2)	Synth pad
090-07	Obx1(2)	Synth pad
091-07	Fantasy2(2)	Synth pad
092-07	VocBells(2)	Synth pad
093-07	Prophet1(2)	Synth pad
094-07	Bright2(2)	Synth pad
095-07	Slave(2)	Synth pad
096-07	Machiner(2)	Synth pad
097-07	Noiseres(2)	Synth effects
098-07	MoonWind(2)	Synth effects
099-07	Wind(2)	Synth effects
100-07	Arp26000(2)	Synth effects
101-07	WithGas(2)	Synth effects
102-07	Resonance(2)	Synth effects
103-07	Synthex1(2)	Synth effects
104-07	StarTheme2(2)	Synth effects
105-07	SitarDet(2)	Ethnic
106-07	BanjoOct(2)	Ethnic
107-07	ShamSitar(2)	Ethnic
108-07	Kanoun(2)	Ethnic
109-07	ShrtKalimb(2)	Ethnic
110-07	BagpipeEns(2)	Ethnic
111-07	Hukin(2)	Ethnic
112-07	BacktoWS(2)	Ethnic

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
113-07	DK_STAND.1	Percussive
114-07	DK_ROOM	Percussive
115-07	DK_POWER	Percussive
116-07	DK_ELECT.	Percussive
117-07	DK_HOUSE	Percussive
118-07	DK_JAZZ1	Percussive
119-07	DK_BRUSH	Percussive
120-07	DK_ORCH.	Percussive
121-07	Gtr.WhaWha(1)	Sound effects
122-07	Zapp(1)	Sound effects
123-07	TickTack(1)	Sound effects
124-07	Scratch1(1)	Sound effects
125-07	Telephone2(1)	Sound effects
126-07	SynPerc(2)	Sound effects
127-07	HeartBeat(2)	Sound effects
128-07	Explosion(2)	Sound effects
001-08	PickPiano(2)	Piano
002-08	Pianoctave(3)	Piano
003-08	E.G.Piano2(2)	Piano
004-08	Western(2)	Piano
005-08	E.Piano4(2)	Piano
006-08	E.Piano5(2)	Piano
007-08	Harpsich3(1)	Piano
008-08	WowClav(2)	Piano
009-08	ToyPiano(2)	Chrom.percuss.
010-08	GlockChoir(2)	Chrom.percuss.
011-08	MusicBell(2)	Chrom.percuss.
012-08	SynVibes(2)	Chrom.percuss.
013-08	Mallet(2)	Chrom.percuss.
014-08	XyloTribal(2)	Chrom.percuss.
015-08	Oohlalaa(2)	Chrom.percuss.
016-08	Climbing(2)	Chrom.percuss.
017-08	Organ1WX(2)	Organ
018-08	JazzOrgan3(2)	Organ
019-08	SynOrg1(2)	Organ
020-08	Organ3WX(2)	Organ
021-08	Organ4(2)	Organ
022-08	Accord2(2)	Organ
023-08	WestHarmon(1)	Organ
024-08	OrganLfo(2)	Organ
025-08	VocalGtr(2)	Guitar
026-08	SteelGtr1(1)	Guitar
027-08	Hawaiian(2)	Guitar
028-08	ChorusGtr(2)	Guitar
029-08	Dyn.Muted(1)	Guitar
030-08	5thOverdr(2)	Guitar
031-08	HeavyGtr(2)	Guitar
032-08	HarmGtr3(2)	Guitar
033-08	AcoustcBs3(2)	Bass
034-08	Dyn.Bass1(1)	Bass
035-08	PckBass2(2)	Bass
036-08	Flanged(1)	Bass
037-08	SlapSynBass(2)	Bass
038-08	StopBass(2)	Bass

Eqx num.	Name	Sound group
039-08	TecknoBass(2)	Bass
040-08	RaveBass(2)	Bass
041-08	ViolinOrch(2)	Strings
042-08	ViolaPad(2)	Strings
043-08	CelloEns(2)	Strings
044-08	Staccato(1)	Strings
045-08	Plectra(1)	Strings
046-08	EchoPizz(1)	Strings
047-08	Spacehar(2)	Strings
048-08	Dyn.Orch(2)	Strings
049-08	StrgGlock(2)	Ensemble
050-08	St.SlwStrg(2)	Ensemble
051-08	SynStrg5(2)	Ensemble
052-08	Strings3(2)	Ensemble
053-08	SlowUuh(2)	Ensemble
054-08	SlowAah(2)	Ensemble
055-08	Vocoder(2)	Ensemble
056-08	Dyn.St.Hit(3)	Ensemble
057-08	FlugelHorn(1)	Brass
058-08	WowTromb2(1)	Brass
059-08	WowTuba(1)	Brass
060-08	Dyn.MtTrp(2)	Brass
061-08	TotoHorns(2)	Brass
062-08	BrassRips(1)	Brass
063-08	SyntHorn(2)	Brass
064-08	AttkHorn(2)	Brass
065-08	SoprFilter(1)	Reed
066-08	SoftFilter(1)	Reed
067-08	TenFilter(1)	Reed
068-08	BariFilter(1)	Reed
069-08	OboeFilter(1)	Reed
070-08	HornFilter(2)	Reed
071-08	BassoonFlt(1)	Reed
072-08	ClarFilter(1)	Reed
073-08	HardFlute2(2)	Pipe
074-08	DynHiFlute(2)	Pipe
075-08	Bubbler(1)	Pipe
076-08	Dyn.Pan(1)	Pipe
077-08	Tube(1)	Pipe
078-08	ShakuVoice(2)	Pipe
079-08	Whistle3WX(2)	Pipe
080-08	OcarinaSyn(2)	Pipe
081-08	Pulse2(2)	Synth lead
082-08	Lyle(2)	Synth lead
083-08	SynLead1(2)	Synth lead
084-08	Digital(2)	Synth lead
085-08	SoundTrk(2)	Synth lead
086-08	FiltRes2(2)	Synth lead
087-08	Decay2(2)	Synth lead
088-08	Obx3(2)	Synth lead
089-08	PPG(2)	Synth pad
090-08	AnlgPad(2)	Synth pad
091-08	Fantasy3(2)	Synth pad
092-08	Angels(2)	Synth pad

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
093-08	Prophet2(2)	Synth pad
094-08	Analogic(2)	Synth pad
095-08	Atmosphere(2)	Synth pad
096-08	Decay3(2)	Synth pad
097-08	BigRoom(2)	Synth effects
098-08	Slope(2)	Synth effects
099-08	SynLead2(2)	Synth effects
100-08	GlockAthm(2)	Synth effects
101-08	PopUp(2)	Synth effects
102-08	NoGravity(2)	Synth effects
103-08	Synthex2(2)	Synth effects
104-08	PowerBad(2)	Synth effects
105-08	SynSitar(2)	Ethnic
106-08	EthnicGtr(2)	Ethnic
107-08	SynSham(2)	Ethnic
108-08	TrpClarin(1)	Ethnic
109-08	SaxTrumpt(1)	Ethnic
110-08	BrassEns(2)	Ethnic
111-08	FiddleBell(2)	Ethnic
112-08	VoiceSpect(2)	Ethnic
113-08	DK_STAND.2	Percussive
114-08	DK_WS	Percussive
115-08	DK_STD.1WX	Percussive
116-08	DK_DANCE	Percussive
117-08	DK_TECHNO	Percussive
118-08	DK_JAZZ2	Percussive
119-08	DK_M1	Percussive
120-08	DK_SY77	Percussive
121-08	GtrNoise(1)	Sound effects
122-08	KeyClick(1)	Sound effects
123-08	Drop(1)	Sound effects
124-08	Water(1)	Sound effects
125-08	Door(1)	Sound effects
126-08	Clackson(2)	Sound effects
127-08	PickScrape(1)	Sound effects
128-08	Bomb(2)	Sound effects
001-14	DRUMKIT_1	Percussive
002-14	DRUMKIT_2	Percussive
003-14	DRUMKIT_3	Percussive
004-14	DRUMKIT_4	Percussive
005-14	DRUMKIT_5	Percussive
006-14	DRUMKIT_6	Percussive
007-14	DRUMKIT_7	Percussive
011-14	DK_HYBRID1	Percussive
012-14	DK_HYBRID2	Percussive
016-14	DK_TEK'90A	Percussive
017-14	DK_TEK'90B	Percussive
020-14	DK_TEKBRSH	Percussive
021-14	DK_DNC1999	Percussive
022-14	DK_HIPHOP	Percussive
026-14	DK_STD'70	Percussive
027-14	DK_FUSION	Percussive
028-14	DK_ROCK	Percussive
030-14	DK_TUNED	Percussive

Eqx num.	Name	Sound group
031-14	JAZZ_KIT	Percussive
032-14	BRUSH_KIT	Percussive
036-14	ELECT_KIT	Percussive
037-14	HOUSE_KIT	Percussive
038-14	DANCE_KIT	Percussive
041-14	DK_POLY	Percussive
046-14	BD_ONLY_KT	Percussive
047-14	SD_ONLY_KT	Percussive
048-14	DJ_ONLY_KT	Percussive
113-14	DK_STAND.1	Percussive
114-14	DK_STAND.2	Percussive
115-14	DK_ROOM	Percussive
116-14	DK_WS	Percussive
117-14	DK_POWER	Percussive
118-14	DK_STD.1WX	Percussive
119-14	DK_ELECT.	Percussive
120-14	DK_DANCE	Percussive
121-14	DK_HOUSE	Percussive
122-14	DK_TECHNO	Percussive
123-14	DK_JAZZ1	Percussive
124-14	DK_JAZZ2	Percussive
125-14	DK_BRUSH	Percussive
126-14	DK_M1	Percussive
127-14	DK_ORCH.	Percussive
128-14	DK_SY77	Percussive
001-15	ACOUST_KIK(1)	Synth effects
002-15	BD_70_F(1)	Synth effects
003-15	BD_70_P(1)	Synth effects
004-15	BD_AC_1A(1)	Synth effects
005-15	BD_AC_1B(1)	Synth effects
006-15	BD_AC_1DYN(1)	Synth effects
007-15	BD_AC_2A(1)	Synth effects
008-15	BD_AC_2B(1)	Synth effects
009-15	BD_AC_2DYN(1)	Synth effects
010-15	BD_DEEP_DN(2)	Sound effects
011-15	BD_DMG_SD(2)	Sound effects
012-15	BD_DMGD_LN(1)	Percussive
013-15	BD_DN1_ZP(2)	Sound effects
014-15	BD_DN2_HI(2)	Sound effects
015-15	BD_DN2_ZP(2)	Sound effects
016-15	BD_DN3_HI(2)	Sound effects
017-15	BD_DN3_SD(2)	Sound effects
018-15	BD_DN3_ZP(2)	Sound effects
019-15	BD_DNC2_LN(1)	Percussive
020-15	BD_DNC3(1)	Percussive
021-15	BD_KIK(1)	Synth effects
022-15	BD_ROCK(2)	Sound effects
023-15	BD_Z1_HHC(2)	Sound effects
024-15	BD_Z1_LAYH(2)	Percussive
025-15	BD_Z1_LAYL(2)	Percussive
026-15	BD_Z2(1)	Percussive
027-15	BD1(1)	Sound effects
028-15	BDELECT1(1)	Synth effects
029-15	BDHOUSE1(1)	Synth effects

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
030-15	BDHOUSE2(1)	Synth effects
031-15	BDJAZZ(1)	Synth effects
032-15	BDORCH(1)	Synth effects
033-15	BDPOWER(1)	Synth effects
034-15	BDROOM1(1)	Synth effects
035-15	BDSTD1(2)	Synth effects
036-15	BDSTD2(1)	Synth effects
037-15	BDSTD3(1)	Synth effects
038-15	BDTEKNO(1)	Synth effects
039-15	BROKENOISE(2)	Sound effects
040-15	DNC_BD1(1)	Percussive
041-15	FALLING_BD(2)	Sound effects
042-15	LNG_BD1(1)	Percussive
045-15	HOU_TOM(1)	Percussive
046-15	HOUSETCON(1)	Ethnic
047-15	TIMP_JM(1)	Synth effects
048-15	TIMPANI(1)	Synth effects
049-15	TOM_10_DYN(2)	Synth effects
050-15	TOM_13_DYN(2)	Synth effects
051-15	TOM_14(1)	Synth effects
052-15	TOMBRUSH(2)	Percussive
053-15	TOMELEC(1)	Synth effects
054-15	TOMHIGH(1)	Synth effects
055-15	TOMHIGH2(2)	Sound effects
056-15	TOMJAZZ(1)	Synth effects
057-15	TOMLOW(1)	Synth effects
058-15	TOMROOM(1)	Synth effects
059-15	WAYAW(2)	Sound effects
062-15	909_SD_LNG(2)	Sound effects
063-15	BEAT_SD(1)	Percussive
064-15	BORDER_1(2)	Sound effects
065-15	BORDER_2(2)	Sound effects
066-15	BRUSHSLP(1)	Synth effects
067-15	BRUSHTAP(1)	Synth effects
068-15	BRUSREV(1)	Synth effects
069-15	BRUSRIG(1)	Synth effects
070-15	D_SD(1)	Percussive
071-15	DYNSDJAZZ(1)	Synth effects
072-15	EFF_RIM(1)	Synth effects
073-15	EFF_SD2(1)	Percussive
074-15	HATORSNARE(2)	Sound effects
075-15	HOUSERIM(1)	Synth effects
076-15	HOUSESD2(1)	Synth effects
077-15	HOUSSD1(1)	Synth effects
078-15	NOISNARE1(2)	Sound effects
079-15	NOISNARE2(2)	Sound effects
080-15	NOISNARE3(2)	Sound effects
081-15	NOISNARE4(2)	Sound effects
082-15	RIM_1(1)	Synth effects
083-15	RIM_2(1)	Synth effects
084-15	RIM_70(1)	Synth effects
085-15	RIMSHOT1(1)	Synth effects
086-15	RIMSHOT2(1)	Synth effects
087-15	ROLL_70(1)	Synth effects
088-15	ROLL_F(1)	Synth effects
089-15	ROLL_F_LN(2)	Synth effects
090-15	ROLLSNARE(1)	Synth effects
091-15	SD_909(1)	Percussive
092-15	SD_BB(1)	Percussive
093-15	SD_BR(1)	Percussive
094-15	SD_BR_DYN(2)	Percussive
095-15	SD_F70(1)	Percussive
096-15	SD_FSN(1)	Percussive
097-15	SD_HEAVY1(2)	Sound effects
098-15	SD_HEAVY2(2)	Sound effects
099-15	SD_HEAVY3(2)	Sound effects
100-15	SD_HEAVY4(2)	Sound effects
101-15	SD_P70(1)	Percussive
102-15	SD_ROCK(2)	Sound effects
103-15	SD_SH1(1)	Percussive
104-15	SD_SH2(1)	Percussive
105-15	SD_SH3(1)	Percussive
106-15	SD_STD1(1)	Percussive
107-15	SD_STD2(1)	Percussive
108-15	SD_STD3(1)	Percussive
109-15	SD_STD4(1)	Percussive
110-15	SD1(2)	Sound effects
111-15	SD2(2)	Sound effects
112-15	SD3(2)	Sound effects
113-15	SDELECT(1)	Synth effects
114-15	SDJAZZ2(1)	Synth effects
115-15	SDJAZZ3(1)	Synth effects
116-15	SDORCH(1)	Synth effects
117-15	SDROOM1(1)	Synth effects
118-15	SDROOM2(1)	Synth effects
119-15	SDSTD1(1)	Synth effects
120-15	SDSTD2(1)	Synth effects
121-15	SDSTD3(1)	Synth effects
122-15	SDSTD4(1)	Synth effects
123-15	SMASH(1)	Ethnic
124-15	TEKBRUSH(2)	Sound effects
001-16	808_CL_HH(1)	Percussive
002-16	808_OC_HH(1)	Percussive
003-16	808_OPHHLP(1)	Percussive
004-16	9091_CHH(1)	Percussive
005-16	9091_OCHH(1)	Percussive
006-16	9092_CHH(1)	Percussive
007-16	9092_OPHH(1)	Percussive
008-16	HH_CL1_DR(1)	Ethnic
009-16	HH_CL2_DR(1)	Ethnic
010-16	HH_LOOP_CL(1)	Percussive
011-16	HH_LOOP_OP(1)	Percussive
012-16	HH_OP_DR(1)	Ethnic
013-16	HH_PED_DR(1)	Ethnic
014-16	HHCL_70(1)	Ethnic
015-16	HHCLO1L(1)	Ethnic
016-16	HHCLO1S(1)	Ethnic
017-16	HHCLO2(1)	Ethnic

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
018-16	HHFT_70(1)	Ethnic
019-16	HHOP_70(1)	Ethnic
020-16	HHOPEN1(1)	Ethnic
021-16	HHOPEN2(1)	Ethnic
022-16	HHPEDAL(1)	Ethnic
023-16	HHTGHT1(1)	Ethnic
024-16	HHTGHT2(1)	Ethnic
025-16	HOUSEHH(1)	Ethnic
026-16	NOISE_C1HH(1)	Sound effects
027-16	NOISE_C2HH(1)	Sound effects
028-16	NOISE_OPHH(1)	Sound effects
029-16	NOISE_OPRV(1)	Sound effects
030-16	CHINA(1)	Ethnic
031-16	CRASH(1)	Ethnic
032-16	CRASH_18(1)	Percussive
033-16	CRASHORCH(1)	Ethnic
034-16	HOUSERIDE(1)	Ethnic
035-16	RIDE(1)	Ethnic
036-16	RIDECUP(1)	Ethnic
037-16	RIDECUP2(1)	Ethnic
038-16	RIDECYM(1)	Ethnic
039-16	SPLASH(1)	Ethnic
040-16	BONGOHISL(1)	Ethnic
041-16	BONGOLOW(1)	Ethnic
042-16	CABASA(1)	Ethnic
043-16	CABASAL(1)	Ethnic
044-16	CASTANETS(1)	Ethnic
045-16	CLAP(1)	Synth effects
046-16	CLAP_MIX(1)	Synth effects
047-16	CLAVES(1)	Ethnic
048-16	CONGAHIGH(1)	Ethnic
049-16	CONGAHSLAP(1)	Ethnic
050-16	CONGALOW(1)	Ethnic
051-16	CONGALSLAP(1)	Ethnic
052-16	COWBELL(1)	Ethnic
053-16	COWBL2(1)	Ethnic
054-16	DARBKHIGH(1)	Ethnic
055-16	DARBKLOW(1)	Ethnic
056-16	DYNA_PERC(2)	Sound effects
057-16	DYTEK_TIMB(2)	Percussive
058-16	FINGBELL(1)	Percussive
059-16	FINGERSNAP(1)	Percussive
060-16	GUIROLONG(1)	Ethnic
061-16	GUIROSHORT(1)	Ethnic
062-16	HARD_CLAP(1)	Percussive
063-16	HOUSCLAP(1)	Synth effects
064-16	HOUSECOWB(1)	Ethnic
065-16	JINGLEBELL(1)	Ethnic
066-16	LOGDRUM(1)	Percussive
067-16	MARACAS(1)	Ethnic
068-16	MTSURDO(1)	Ethnic
069-16	MUTBELL(2)	Ethnic
070-16	OPSURDO1(1)	Ethnic
071-16	OPSURDO2(1)	Synth effects

Eqx num.	Name	Sound group
072-16	QUICAHIGH(1)	Ethnic
073-16	QUICALOW(1)	Ethnic
074-16	SHAKER(1)	Ethnic
075-16	SQCLICK(1)	Percussive
076-16	STICK(1)	Synth effects
077-16	TAMBOURINE(1)	Ethnic
078-16	TAMBSLP(1)	Ethnic
079-16	TIMBALES(1)	Ethnic
080-16	TIMBLOW(1)	Ethnic
081-16	TOMLOW2(2)	Sound effects
082-16	TRIANLONG(1)	Ethnic
083-16	TRIANSHORT(1)	Ethnic
084-16	VIBRASLAP(1)	Ethnic
085-16	VOXHHCL(1)	Percussive
086-16	WINDCHIMES(1)	Ethnic
087-16	WOODBLOCKH(1)	Ethnic
088-16	BABYVOX(1)	Percussive
089-16	CLAKSON(1)	Percussive
090-16	DOLLYVOX(1)	Percussive
091-16	DOOR_2(1)	Percussive
092-16	DROP_2(1)	Percussive
093-16	Glasses(1)	Sound effects
094-16	KITCHEN(1)	Percussive
095-16	VOICES1(1)	Percussive
096-16	VOICES2(1)	Percussive
097-16	VOICES3(1)	Percussive
098-16	VOXTAP(1)	Percussive
099-16	VOXTIP(1)	Percussive
100-16	WATER_2(1)	Percussive
101-16	WHISTLE_2(1)	Ethnic
102-16	GLASSALG(2)	Sound effects
103-16	LONG_REVRS(1)	Percussive
104-16	NOISE(1)	Percussive
105-16	NOISEPERC(1)	Percussive
106-16	PHONEWAVE(1)	Sound effects
107-16	RASPYRIDE(1)	Percussive
108-16	REVERSEBD1(1)	Sound effects
109-16	REVERSEBD2(1)	Sound effects
110-16	REVERSEBD3(1)	Sound effects
111-16	REVERSHRT1(1)	Sound effects
112-16	REVERSHRT2(1)	Sound effects
113-16	REVERSHRT3(1)	Sound effects
114-16	REVERSNAR1(1)	Sound effects
115-16	REVERSNAR2(1)	Sound effects
116-16	REVERSNAR3(1)	Sound effects
117-16	REZO_IT(3)	Percussive
118-16	SCRATCH2(1)	Percussive
119-16	SCRATCH3(1)	Sound effects
120-16	SCRATCH4(1)	Sound effects
121-16	SCRATCH5(1)	Sound effects
122-16	SCRATCH6(1)	Sound effects
123-16	SMAK(2)	Synth effects
124-16	WEEP(1)	Sound effects
125-16	ZAPP_2(1)	Percussive
128-16	Empty(1)	Sound effects

EQUINOX GROOVE LIST : Single Grooves # 1

	ROM 1	ROM 2	ROM 3	ROM 4	ROM 5	ROM 6	ROM 7
1	DrSwing1	DrRap1	DrumPatt1	Conga1	HipHopBs1	BassRiff1	SlapBass1
2	DrSwing2	DrRap2	DrumPatt2	Conga2	HipHopBs2	BassRiff2	SlapBass2
3	DrSwing3	DrRap3	DrumPatt3	Conga3	HipHopBs3	BassRiff3	SlapBass3
4	DrSwing4	DrRap4	DrumPatt4	Conga4	HipHopBs4	BassRiff4	SlapBass4
5	DrSwing5	DrRap5	DrumPatt5	Conga5	HipHopBs5	BassRiff5	SlapBass5
6	DrSwing6	DrRap5	DrumPatt6	Conga6	HipHopBs6	BassRiff6	SlapBass6
7	DrSoul1	DrRap7	DrumPatt7	Conga7	HipHopBs7	BassRiff7	SlapBass7
8	DrSoul2	DrRap8	DrumPatt8	Conga8	GoGoBass1	BassRiff8	SlapBass8
9	DrSoul3	DrRap9	DrumPatt9	Conga9	GoGoBass2	BassRiff9	SlapBass9
10	DrSoul4	DrRap10	DrumPatt10	Conga10	GoGoBass3	BassRiff10	SlapBass10
11	DrSoul5	DrRap11	DrumPatt11	Conga11	GoGoBass4	BassRiff11	SlapBass11
12	DrSoul6	DrRap12	DrumPatt12	Conga12	GoGoBass5	BassRiff12	SlapBass12
13	DrSoul7	DrRap13	DrumPatt13	Conga13	80sHipBas1	BassRiff13	SlapBass13
14	DrSoul8	DrRap14	DrumPatt14	Conga14	80sHipBas2	BassRiff14	SlapBass14
15	DrSoul9	DrRap15	DrumPatt15	Conga15	80sHipBas3	BassRiff15	SlapBass15
16	SwBeat1	DrRap16	DrumPatt16	Conga16	80sHipBas4	BassRiff16	SlapBass16
17	SwBeat2	DrRap17	DrumPatt17	Conga17	80sHipBas5	BassRiff17	SynthBass1
18	SwBeat3	DrRap18	DrumPatt18	Conga18	80sHipBas6	BassRiff18	SynthBass2
19	SwBeat4	DrRap19	DrumPatt19	Conga19	80sHipBas7	BassRiff19	SynthBass3
20	SwBeat5	DrRap20	DrumPatt20	Conga20	80sHipBas8	BassRiff20	SynthBass4
21	SwBeat6	DrRap21	DrumPatt21	Conga21	FuseBass1	BassRiff21	SynthBass5
22	SwBeat7	DrRap22	DrumPatt22	Conga22	FuseBass2	BassRiff22	SynthBass6
23	SwBeat8	DrRap23	DrumPatt23	Conga23	FuseBass3	BassRiff23	SynthBass7
24	SwBeat9	DrRap24	DrumPatt24	Conga24	FuseBass4	BassRiff24	SynthBass8
25	SwBeat10	DrRap25	DrumPatt25	Conga25	FuseBass5	BassRiff25	SynthBass9
26	SwBeat11	DrRap26	DrumPatt26	Conga26	FuseBass6	BassRiff26	SynthBas10
27	SwBeat12	DrRap27	DrumPatt27	Conga27	FuseBass7	BassRiff27	SynthBas11
28	SwBeat13	DrRap28	DrumPatt28	Conga28	FuseBass8	BassRiff28	SynthBas12
29	SwBeat14	DrRap29	DrumPatt29	Conga29	FuseBass9	BassRiff29	SynthBas13
30	SwBeat15	DrRap30	DrumPatt30	Conga30	FuseBass10	BassRiff30	SynthBas14
31	SwBeat16	DrRap31	DrumPatt31	Conga31	SwingBass1	BassRiff31	SynthBas15
32	UpBeat1	DrRap32	DrumPatt32	Conga32	SwingBass2	BassRiff32	SynthBas16
33	UpBeat2	Jungle1	DrumPatt33	Perc1	SwingBass3	BassRiff33	Fretless1
34	UpBeat3	Jungle2	DrumPatt34	Perc2	SwingBass4	BassRiff34	Fretless2
35	UpBeat4	Jungle3	DrumPatt35	Perc3	SwingBass5	BassRiff35	Fretless3
36	UpBeat5	Jungle4	DrumPatt36	Perc4	SwingBass6	BassRiff36	Fretless4
37	UpBeat6	Jungle5	DrumPatt37	Perc5	SwingBass7	BassRiff37	Fretless5
38	UpBeat7	Jungle6	DrumPatt38	Perc6	SwingBass8	BassRiff38	Fretless6
39	UpBeat8	Jungle7	DrumPatt39	Perc7	SwingBass9	BassRiff39	Fretless7
40	UpBeat9	Jungle8	DrumPatt40	Perc8	RareBass1	BassRiff40	Fretless8
41	UpBeat10	Jungle9	DrumPatt41	Perc9	RareBass2	BassRiff41	Fretless9
42	UpBeat11	Jungle10	DrumPatt42	Perc10	RareBass3	BassRiff42	Fretless10
43	UpBeat12	Jungle11	DrumPatt43	Perc11	RareBass4	BassRiff43	Fretless11
44	UpBeat13	Jungle12	DrumPatt44	Perc12	RareBass5	BassRiff44	Fretless12
45	UpBeat14	Jungle13	DrumPatt45	Perc13	RareBass6	BassRiff45	Fretless13
46	UpBeat15	Jungle14	DrumPatt46	Perc14	RareBass7	BassRiff46	Fretless14
47	UpBeat16	Jungle15	DrumPatt47	Perc15	RareBass8	BassRiff47	Fretless15
48	UpBeat17	Jungle16	DrumPatt48	Perc16	RareBass9	BassRiff48	Fretless16
49	UpBeat18	Jungle17	DrumPatt49	Tamb1	RareBass10	BassRiff49	SynthBas17
50	UpBeat19	Jungle18	DrumPatt50	Tamb2	RareBass11	BassRiff50	SynthBas18
51	UpBeat20	Jungle19	DrumPatt51	Tamb3	RareBass12	BassRiff51	SynthBas19
52	UpBeat21	Jungle20	DrumPatt52	Tamb4	RareBass13	BassRiff52	SynthBas20
53	UpBeat22	Jungle21	DrumPatt53	Tamb5	OctavBass1	BassRiff53	SynthBas21
54	UpBeat23	Jungle22	DrumPatt54	Tamb6	OctavBass2	BassRiff54	SynthBas22
55	UpBeat24	Jungle23	DrumPatt55	Tamb7	OctavBass3	BassRiff55	SynthBas23
56	UpBeat25	Jungle24	DrumPatt56	Tamb8	OctavBass4	BassRiff56	SynthBas24
57	SlowRap1	Jungle25	DrumPatt57	Tamb9	OctavBass5	BassRiff57	SynthBas25
58	SlowRap2	Jungle26	DrumPatt58	Tamb10	FunkBass1	BassRiff58	SynthBas26
59	SlowRap3	Jungle27	DrumPatt59	Tamb11	FunkBass2	BassRiff59	SynthBas27
60	SlowRap4	Jungle28	DrumPatt60	Tamb12	FunkBass3	BassRiff60	SynthBas28
61	RockGroov1	Jungle29	DrumPatt61	Tamb13	FunkBass4	BassRiff61	SynthBas29
62	RockGroov2	Crossover1	DrumPatt62	Tamb14	FunkBass5	BassRiff62	SynthBas30
63	RockGroov3	Crossover2	DrumPatt63	Tamb15	FunkBass6	BassRiff63	SynthBas31
64	RockGroov4	Crossover3	DrumPatt64	Tamb16	FunkBass7	BassRiff64	SynthBas32

EQUINOX GROOVE LIST : Single Grooves # 2

	ROM 8	ROM 9	ROM 10	ROM 11	ROM 12	ROM 13
1	FunkEP1	FunkClav20	KeyRiff1	Rhodes1	Sequence1	GtrPik1
2	FunkEP2	FunkClav21	KeyRiff2	Rhodes2	Sequence2	GtrPik2
3	FunkEP3	FunkClav22	KeyRiff3	Rhodes3	Sequence3	GtrPik3
4	FunkEP4	FunkClav23	KeyRiff4	Rhodes4	Sequence4	GtrPik4
5	FunkEP5	FunkClav24	KeyRiff5	Rhodes5	Sequence5	GtrPik5
6	FunkEP6	FunkClav25	KeyRiff6	Rhodes6	Sequence6	GtrPik6
7	FunkEP7	FunkClav26	KeyRiff7	Rhodes7	Sequence7	GtrPik7
8	FunkEP8	FunkClav27	KeyRiff8	Rhodes8	Sequence8	GtrPik8
9	FunkEP9	FunkClav28	KeyRiff9	Rhodes9	Sequence9	GtrPik9
10	FunkEP10	FunkClav29	KeyRiff10	Rhodes10	Sequence10	GtrPik10
11	FunkEP11	FunkClav30	KeyRiff11	Rhodes11	Sequence11	GtrPik11
12	FunkEP12	FunkClav31	KeyRiff12	Rhodes12	Sequence12	GtrPik12
13	FunkEP13	FunkClav32	KeyRiff13	Rhodes13	Sequence13	GtrPik13
14	FunkEP14	FunkClav33	KeyRiff14	Rhodes14	Sequence14	GtrPik14
15	FunkEP15	FunkClav34	KeyRiff15	Rhodes15	Sequence15	GtrPik15
16	FunkEP16	FunkClav35	KeyRiff16	Rhodes16	Sequence16	GtrPik16
17	FunkEP17	FunkClav36	KeyRiff17	Organ1	Arpegg1	GtrPik17
18	FunkEP18	FunkClav37	KeyRiff18	Organ2	Arpegg2	GtrPik18
19	FunkEP19	FunkClav38	KeyRiff19	Organ3	Arpegg3	GtrPik19
20	FunkEP20	FunkClav39	KeyRiff20	Organ4	Arpegg4	GtrPik20
21	CoolEP1	FunkClav40	KeyRiff21	Organ5	Arpegg5	GtrPik21
22	CoolEP2	FunkClav41	KeyRiff22	Organ6	Arpegg6	GtrPik22
23	CoolEP3	FunkClav42	KeyRiff23	Organ7	Arpegg7	GtrPik23
24	CoolEP4	FunkClav43	KeyRiff24	Organ8	Arpegg8	GtrPik24
25	CoolEP5	FunkClav44	KeyRiff25	Organ9	Arpegg9	GtrPik25
26	CoolEP6	FunkClav45	KeyRiff26	Organ10	Arpegg10	GtrPik26
27	CoolEP7	FunkClav46	KeyRiff27	Organ11	Arpegg11	GtrPik27
28	CoolEP8	FunkClav47	KeyRiff28	Organ12	Arpegg12	GtrPik28
29	CoolEP9	FunkClav48	KeyRiff29	Organ13	Arpegg13	GtrPik29
30	CoolEP10	SynPik1	KeyRiff30	Organ14	Arpegg14	GtChink1
31	FancyEP1	SynPik2	KeyRiff31	Organ15	Arpegg15	GtChink2
32	FancyEP2	SynPik3	KeyRiff32	Organ16	Arpegg16	GtChink3
33	FancyEP3	SynPik4	KeyRiff33	Organ17	Arpegg17	GtChink4
34	FancyEP4	SynPik5	KeyRiff34	Organ18	Arpegg18	GtChink5
35	FancyEP5	SynPik6	KeyRiff35	Organ19	Arpegg19	GtChink6
36	FancyEP6	SynPik7	KeyRiff36	Organ20	Arpegg20	GtChink7
37	FancyEP7	SynPik8	KeyRiff37	Organ21	Arpegg21	GtChink8
38	FancyEP8	SynPik9	KeyRiff38	Organ22	Arpegg22	GtChink9
39	FancyEP9	DanceSyn1	KeyRiff39	Organ23	Arpegg23	GtChink10
40	FancyEP10	DanceSyn2	KeyRiff40	Organ24	Arpegg24	GtChink11
41	FancyEP11	DanceSyn3	KeyRiff41	Organ25	Arpegg25	GtChink12
42	FancyEP12	DanceSyn4	KeyRiff42	Organ26	Arpegg26	GtChink13
43	FancyEP13	DanceSyn5	KeyRiff43	Organ27	Arpegg27	GtChink14
44	FancyEP14	DanceSyn6	KeyRiff44	Organ28	Arpegg28	GtChink15
45	FancyEP15	DanceSyn7	KeyRiff45	Organ29	Arpegg29	GtChink16
46	FunkClav1	DanceSyn8	KeyRiff46	Organ30	Arpegg30	GtChink17
47	FunkClav2	DanceSyn9	KeyRiff47	Organ31	Arpegg31	GtChink18
48	FunkClav3	DanceSyn10	KeyRiff48	Organ32	Arpegg32	GtChink19
49	FunkClav4	DanceSyn11	KeyRiff49	Organ33	Arpegg33	GtChink20
50	FunkClav5	DanceSyn12	KeyRiff50	Organ34	Arpegg34	GtChink21
51	FunkClav6	DanceSyn13	KeyRiff51	Organ35	Arpegg35	GtChink22
52	FunkClav7	DanceSyn14	KeyRiff52	Organ36	Arpegg36	GtChink23
53	FunkClav8	DanceSyn15	KeyRiff53	Organ37	Arpegg37	GtChink24
54	FunkClav9	DanceSyn16	KeyRiff54	Organ38	Arpegg38	GtChink25
55	FunkClav10	DanceSyn17	KeyRiff55	Organ39	Arpegg39	GtChink26
56	FunkClav11	DanceSyn18	KeyRiff56	Organ40	Arpegg40	GtStrum1
57	FunkClav12	DanceSyn19	KeyRiff57	Organ41	Arpegg41	GtStrum2
58	FunkClav13	DanceSyn20	KeyRiff58	Organ42	Arpegg42	GtStrum3
59	FunkClav14	DanceSyn21	KeyRiff59	Organ43	Arpegg43	GtStrum4
60	FunkClav15	DanceSyn22	KeyRiff60	Organ44	Arpegg44	GtStrum5
61	FunkClav16	DanceSyn23	KeyRiff61	Organ45	Arpegg45	GtStrum6
62	FunkClav17	DanceSyn24	KeyRiff62	Organ46	Arpegg46	GtStrum7
63	FunkClav18	DanceSyn25	KeyRiff63	Organ47	Arpegg47	GtStrum8
64	FunkClav19	DanceSyn26	KeyRiff64	Organ48	Arpegg48	GtStrum9

EQUINOX GROOVE LIST : Composite Grooves

	ROM 14	ROM 15	ROM 16
1	Amb.01	Funk1	Arithm1
2	Amb.02	Funk2	Arithm2
3	Amb.03	Funk3	Arithm3
4	Amb.04	Funk4	Arithm4
5	Amb.05	NewFunk1	Arithm5
6	Amb.06	NewFunk2	Arithm6
7	Amb.07	NewFunk3	Hybrid1
8	Amb.08	NewFunk4	Hybrid2
9	Amb.09	NewFunk5	Hybrid3
10	Amb.10	NewFunk6	Hybrid4
11	Amb.11	NewFunk7	Hybrid5
12	Amb.12	NewFunk8	Hybrid6
13	Amb.13	NewFunk9	Hybrid7
14	Amb.14	House1	Hybrid8
15	Amb.15	House2	Hybrid9
16	Amb.16	House3	Hybrid10
17	Amb.17	House4	Hybrid11
18	Amb.18	House5	Hybrid12
19	Amb.19	House6	Hybrid13
20	Amb.20	House7	Hybrid14
21	Amb.21	House8	Hybrid15
22	Amb.22	House9	Hybrid16
23	Amb.23	House10	Hybrid17
24	Amb.24	House11	Goa01
25	Amb.25	House12	Goa02
26	Amb.26	Tech.1	Goa03
27	Amb.27	Tech.2	Goa04
28	Amb.28	Tech.3	Goa05
29	Amb.29	Tech.4	Goa06
30	Amb.30	Tech.5	Goa07
31	Amb.31	Tech.6	Goa08
32	Amb.32	Tech.7	Goa09
33	Amb.33	Tech.8	Goa10
34	Amb.34	Tech.9	Goa11
35	Amb.35	Tech.10	Goa12
36	Amb.36	Tech.11	Goa13
37	Amb.37	Tech.12	Goa14
38	Brbt1	Tech.13	MrJ.01
39	Brbt2	Tran.1	MrJ.02
40	Brbt3	Tran.2	MrJ.03
41	Brbt4	Tran.3	MrJ.04
42	Brbt5	Tran.4	MrJ.05
43	Brbt6	Tran.5	MrJ.06
44	Brbt7	Tran.6	MrJ.07
45	Brbt8	Tran.7	MrJ.08
46	Brbt9	Drbs1	MrJ.09
47	Brbt10	Drbs2	MrJ.10
48	Brbt11	Drbs3	MrJ.11
49	Brbt12	Drbs4	MrJ.12
50	Brbt13	Drbs5	Delirium1
51	Brbt14	Jungle01	Delirium2
52	Dance1	Jungle02	Delirium3
53	Dance2	Jungle03	Delirium4
54	Dance3	Jungle04	Delirium5
55	Dance4	Jungle05	Delirium6
56	Dance5	Jungle06	Delirium7
57	Dance6	Jungle07	Excess1
58	Dance7	Jungle08	Excess2
59	Dance8	Jungle09	Excess3
60	Dance9	Jungle10	Excess4
61	Dance10	Jungle11	Excess5
62	Dance11	Jungle12	Excess6
63	Dance12	Jungle13	Excess7
64	Dance13	Jungle14	Excess8

Performances list

1	The Dream
2	WaitForMe
3	Speilberg
4	DeathSlide
5	DoTheStrat
6	ThePianist
7	Saxuality
8	Galaxians
9	EpicSplit
10	Gloworm
11	12String
12	Oooooooze
13	GoodTines
14	FunkySolo
15	FilmStrngs
16	TheDepths
17	3D Brass
18	Breathless
19	Cauldron
20	PoppySynth
21	BeBoppin’
22	Melotron99
23	Tarkus
24	Wildlife
25	PianoDream
26	LuurveJam
27	BackRhodes
28	TheSnapper
29	SilkyPad
30	TheStrings
31	RainClouds
32	Goin’Solo
33	FullStack
34	FiestaBras
35	TapeEcho
36	Chinatown
37	WarriorGtr
38	SetEmUpJoe
39	PeakPad
40	InTheReeds
41	Industry
42	CoolSunset
43	ThunderPad
44	FusionPno
45	OnTheBeat
46	2hot4u
47	PianoOrch
48	AllPraise
49	Joopiter
50	SmoothF.M
51	Digilogue
52	Orchestra
53	ElasticPop
54	RaveOn
55	ThatPiano
56	ZingyPad
57	PadLite
58	PluckIt
59	JazzQintet
60	BrittlePad
61	OnTheRun
62	Labyrinth
63	Hollywood
64	HeavnStack
65	Droplets
66	DynaSplit
67	Gleee
68	Phat7s
69	5thOrgan
70	Phys.Synt
71	XoverPiano
72	IceDream
73	Bibble
74	Blusette
75	MultiSax
76	OverYou
77	60’E.Piano
78	HeavyClavi
79	ShadowVox
80	HouseTrp
81	seqPOP
82	seqJAZZ
83	seqPROG
84	seqTECHNO
85	seqDISCO
86	seqROCK
87	seq60s
88	seqBALLAD
89	seqGRUNGE
90	seqBLUES
91	seqBIGBAND
92	seqFUSION
93	seqCLASSIC
94	seqELECTRO
95	seqUNPLUG
96	seqRn’B
97	seqSOUL
98	seq70s
99	seqCOUNTRY
100	seqFUNK
101	seqHOUSE
102	seqFRENCH
103	seqETHNIC
104	seqMEXICO
105	seqEURO
106	seqGOSPEL
107	seqDANCE
108	seqDIXIE
109	seqRAP
110	seqLATIN
111	seqITALIAN
112	seqGERMAN

Drawbars list

1	B3Rotary
2	B3ScanVib
3	Brian’s B3
4	C3Wheels
5	Full 1
6	Jazz 1
7	Rock 1
8	Gospel 1
9	Perc.4'
10	Rock 2
11	C3Chorale
12	Rock 3
13	EmerDrome
14	ProcolHamm
15	Split_1
16	Dual Jazz

Arpeggio list

1	Up-Down 1
2	Up_Down 2
3	Up_Down 3
4	Up_Down 4
5	Down_Up 1
6	Down_Up 2
7	Down_Up 3
8	Down_Up 4
9	Grooovi 1
10	Grooovi 2
11	Bumble B
12	KindaFunky
13	FollowMe
14	MadScience
15	WideSpan
16	Takin’Off

Effects list - 3 Effect Configuration

Reverb list

1	Hall 1
2	Hall 2
3	Hall 3
4	Hall 4
5	Plate 1
6	Plate 2
7	Matrix 1
8	Matrix 2
9	Gated
10	Studio Room

MultiFX list

1	Mono Delay1
2	Mono Delay2
3	StereoDelay1
4	Stereo Delay 2
5	MultiTap Delay 1
6	MultiTap Delay 2
7	Ping Pong
8	Pan Mix
9	Chorus 1
10	Chorus 2
11	Ensemble 1
12	Ensemble 2
13	Phaser1
14	Phaser2
15	Flanger 1
16	Flanger 2
17	Chorus Delay 1
18	Chorus Delay 2
19	Flanger Delay 1
20	Flanger Delay 2
21	Dubbing
22	Distortion
23	Dist Delay
24	Pitch Shifter 1
25	Pitch Shifter 2
26	Shift Delay
27	Rotary 1
28	Rotary 2
29	EQ Jazz
28	EQ Pops
29	EQ Rock
30	EQ Classic

ProEFX list

1	Stereo Wah
2	Guitar FX
3	Overdrive/Delay
4	Compressor
5	10 Band EQ
6	St. Graphic EQ
7	Loudness
8	St. Parametric
9	EQ + 3D
10	Audio Exciter
11	2 x PitchShift
12	4 x PitchShift
13	Hex Chorus
14	Stereo Chorus
15	St. Chorus Delay
16	Stereo Phaser
17	Stereo Flanger
18	St. FlangerDelay
19	Stereo Tremolo
20	3 Tap Delay
21	MultiTap Delay
22	Stereo Delay
23	Chorus/Tremolo
24	Chorus/Flanger
25	Rotary/EQ
26	Overdv/Chorus
27	Overdv/Flanger
28	Exciter/Chorus
29	Exciter/Flanger
30	Ring Modulator
31	Overdrv/Vibrato
32	Damper Ph. Model

Effects list - 2 + 2 Effect Configuration

Reverb list

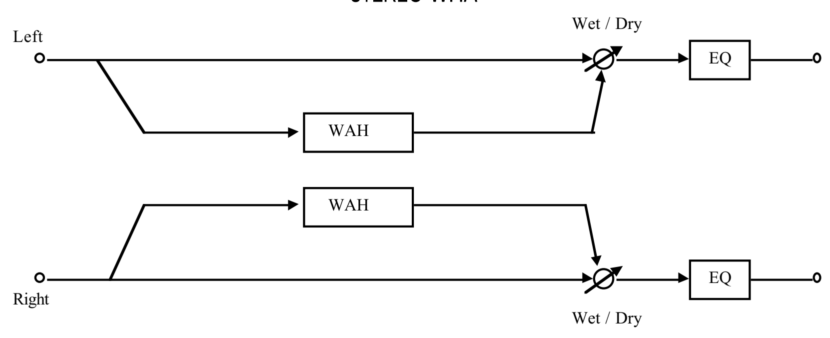
1	Hall 1
2	Hall 2
3	Hall 3
4	Warm Hall
5	Long Hall
6	Stereo Concert
7	Chamber
8	Studio Room 1
9	Studio Room 2
10	StudioRoom 3
11	Club Room 1
12	Club Room 2
13	Club Room 3
14	Vocal
15	Metal Vocal
16	Plate 1
17	Plate 2
18	Church
19	Mountains
20	Falling
21	Early 1
22	Early 2
23	Early 3
24	Stereo

MultiFX list

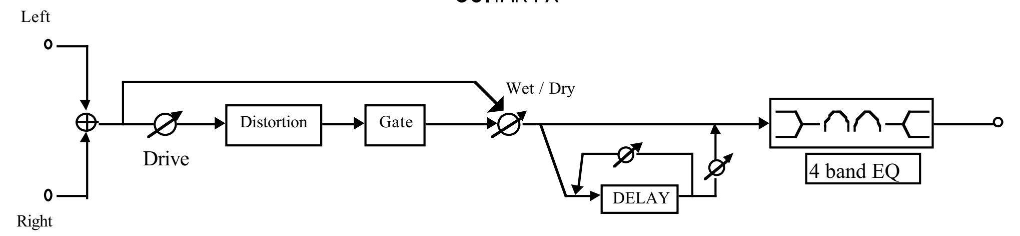
1	Mono Delay1
2	Mono Delay2
3	StereoDelay1
4	Stereo Delay 2
5	MultiTap Delay 1
6	MultiTap Delay 2
7	Ping Pong
8	Pan Mix
9	Chorus 1
10	Chorus 2
11	Ensemble 1
12	Ensemble 2
13	Phaser1
14	Phaser2
15	Flanger 1
16	Flanger 2
17	Chorus Delay 1
18	Chorus Delay 2
19	Flanger Delay 1
20	Flanger Delay 2
21	Dubbing
22	Distortion
23	Dist Delay
24	Pitch Shifter 1
25	Pitch Shifter 2
26	Shift Delay
27	Rotary 1
28	Rotary 2
29	EQ Jazz
28	EQ Pops
29	EQ Rock
30	EQ Classic

PROEFX Block diagrams

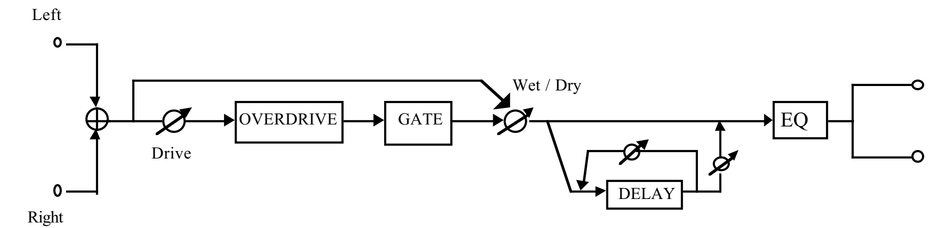
STEREO WHA



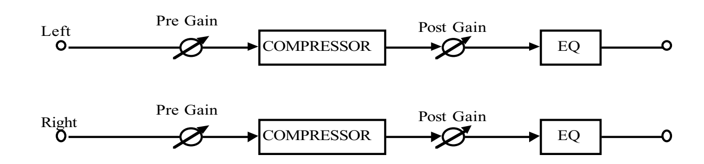
GUITAR FX



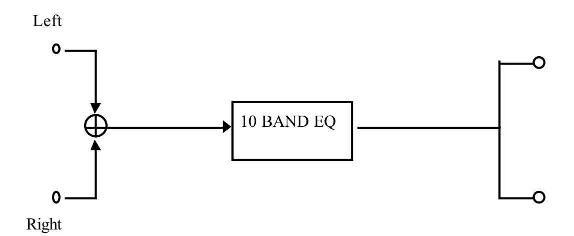
OVERDRIVE/DELAY



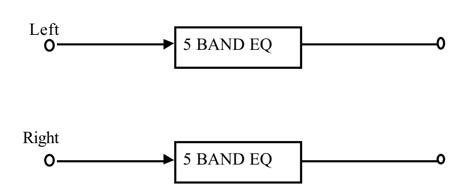
COMPRESSOR



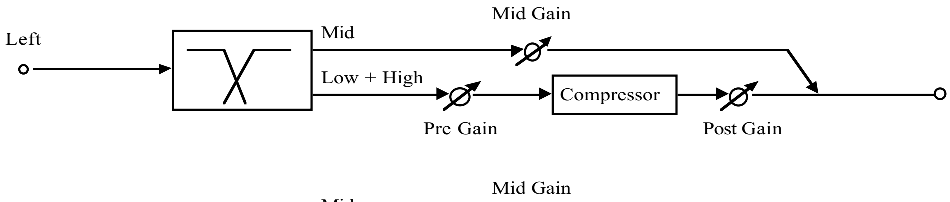
10 BAND EQ

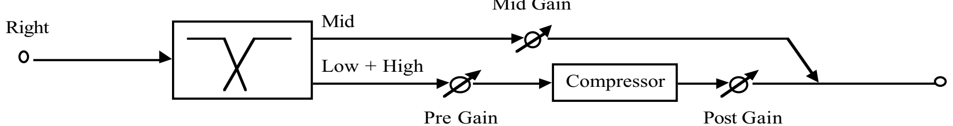


STEREO GRAPHIC EQ

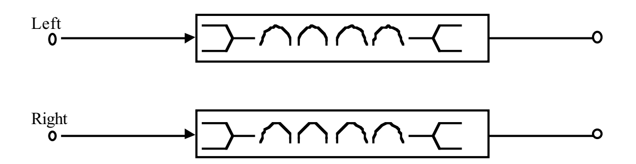


LOUDNESS



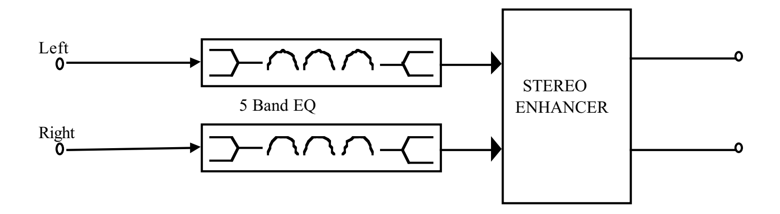


STEREO PARAMETRIC

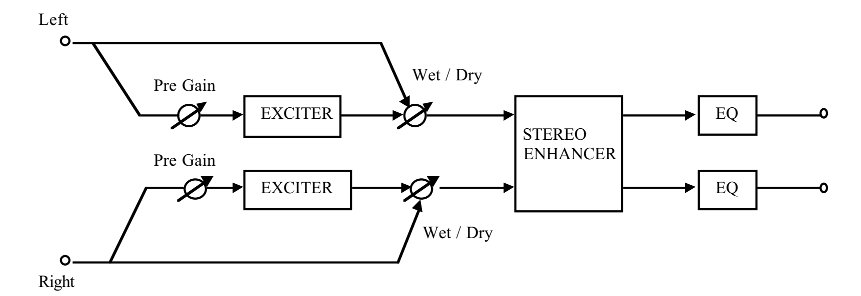


PROFX Block diagrams

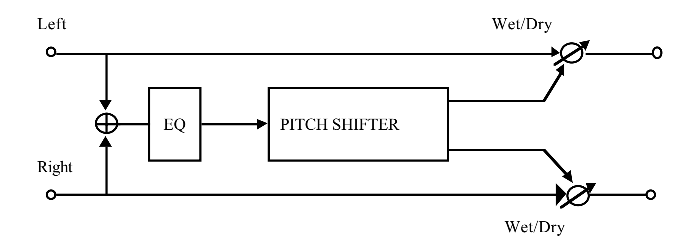
EQ 3D



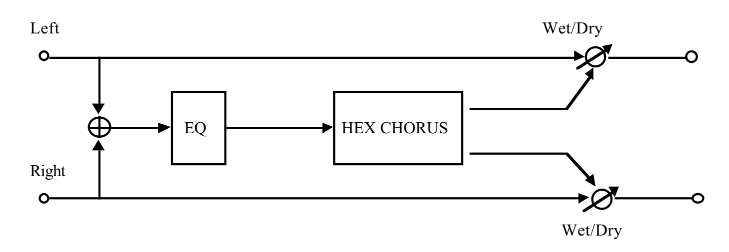
AUDIO EXCITER



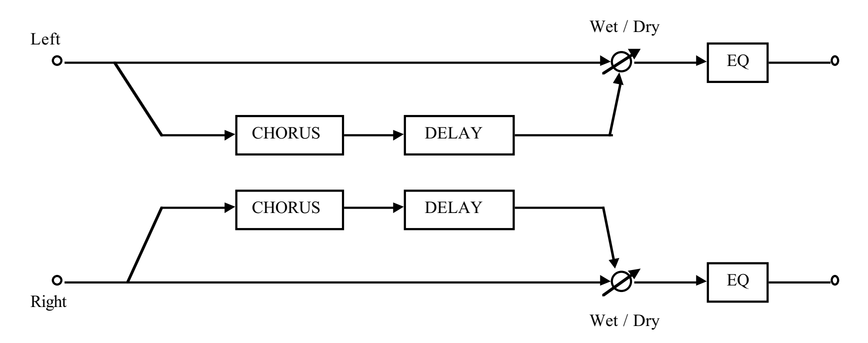
2XPITCH SHIFT / 4XPITCH SHIFT



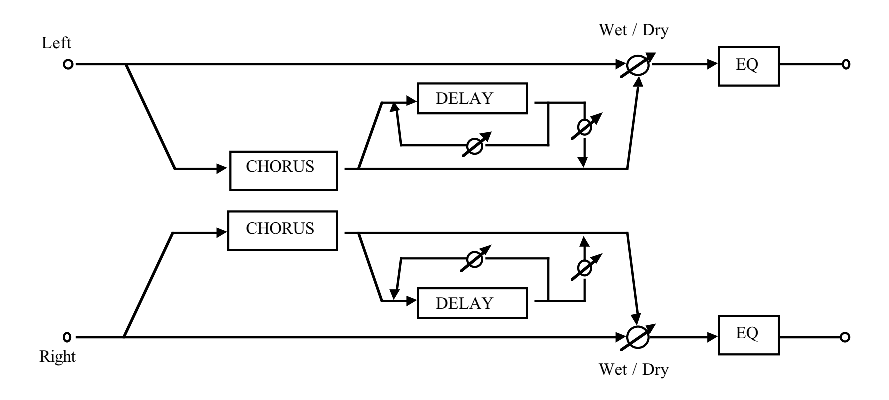
HEX CHORUS



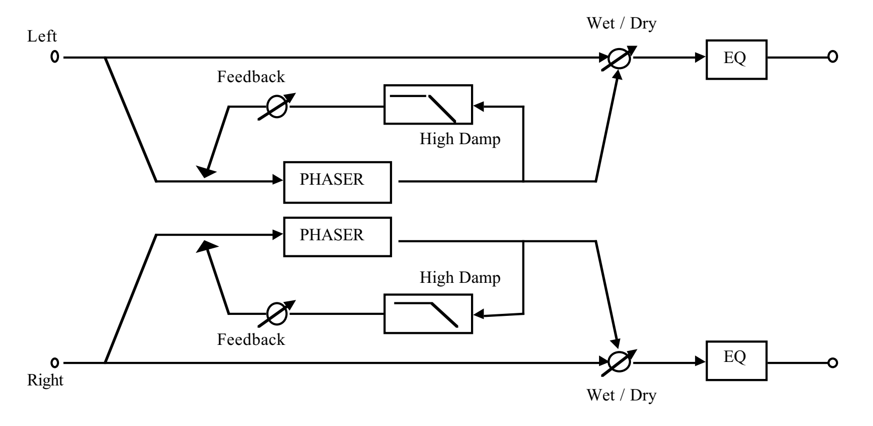
STEREO CHORUS



STEREO CHORUS DELAY

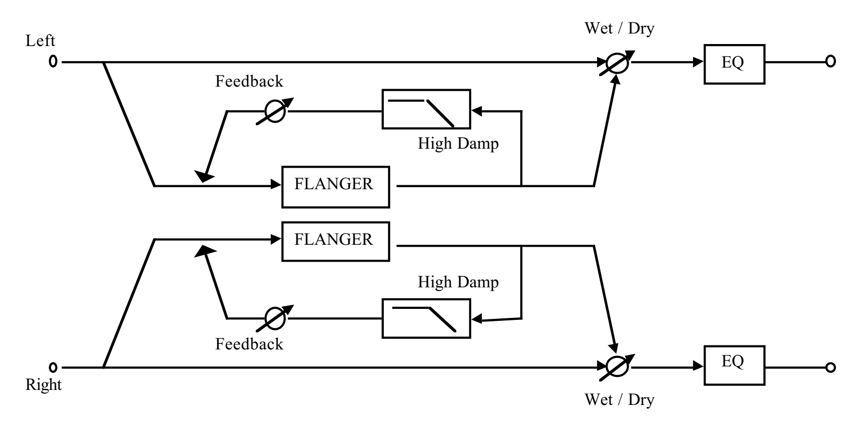


STEREO PHASER

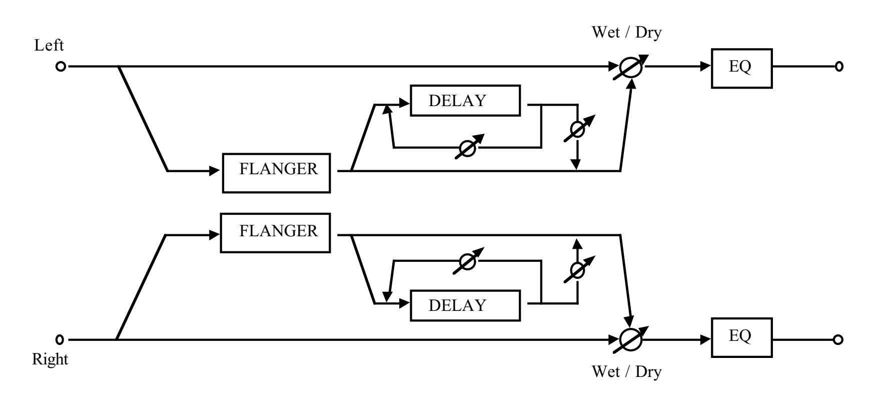


PROFX Block diagrams

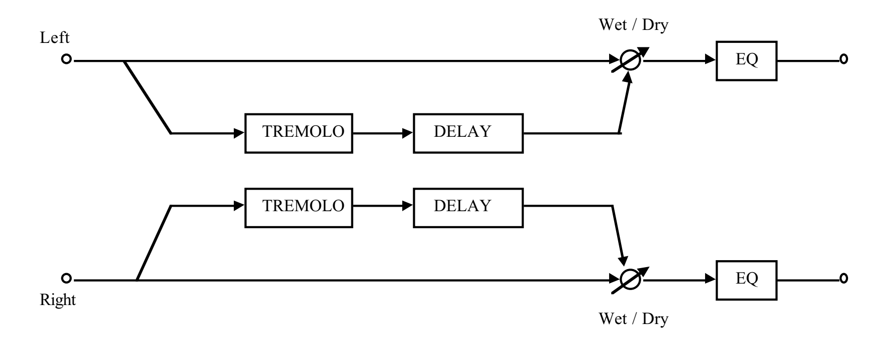
STEREO FLANGER



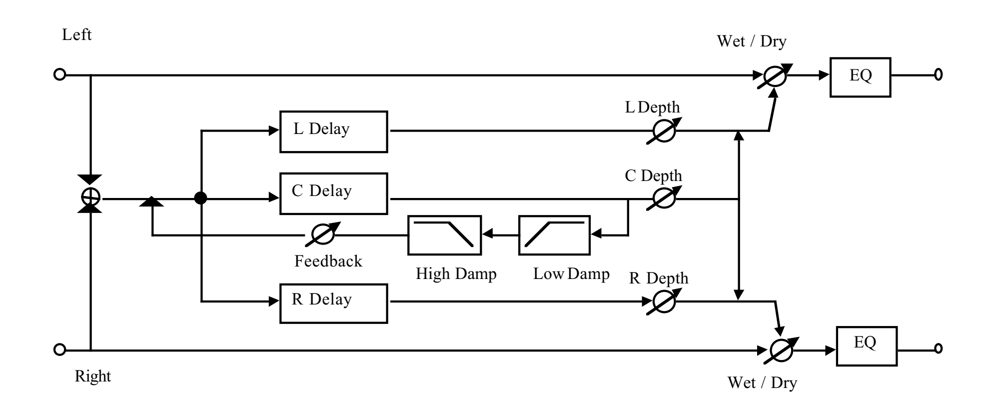
STEREO FLANGER / DELAY



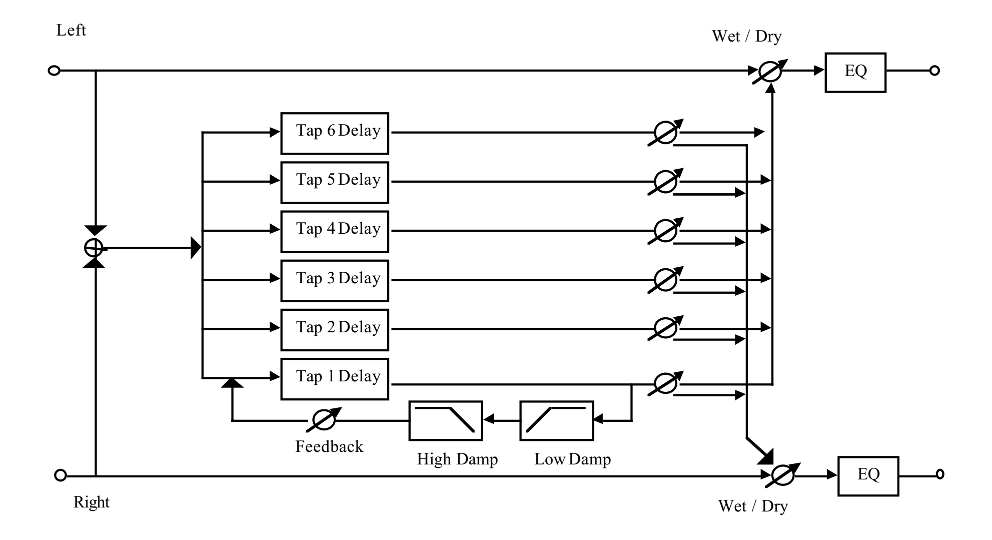
STEREO TREMOLO



3 TAP DELAY

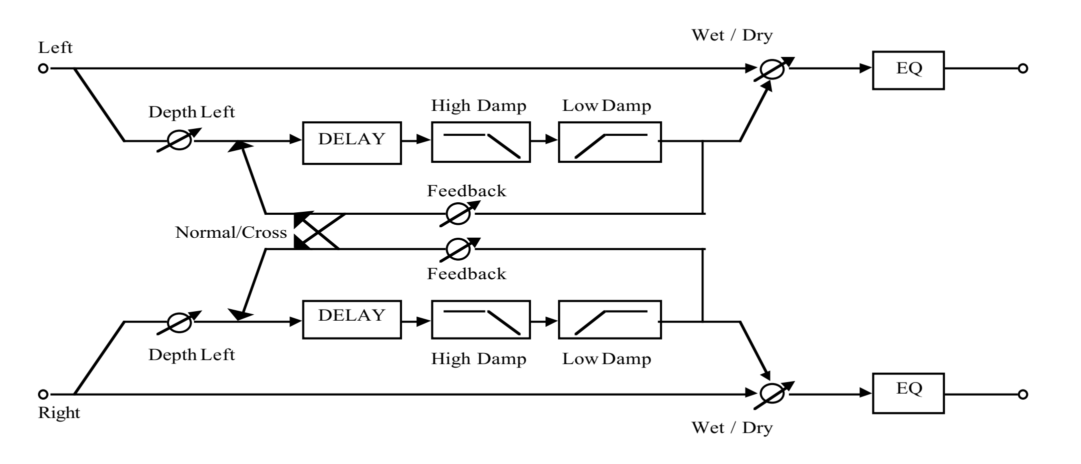


MULTI TAP DELAY

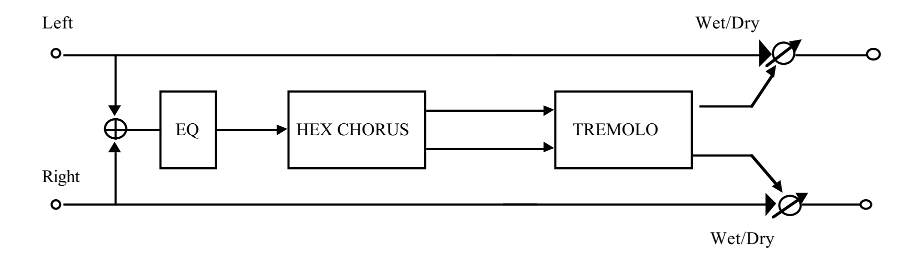


PROFX Block diagrams

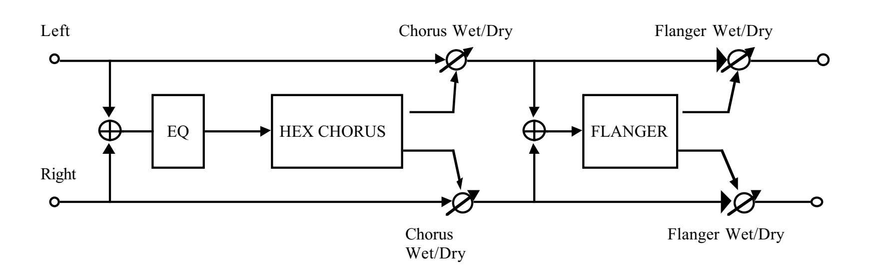
STEREO DELAY



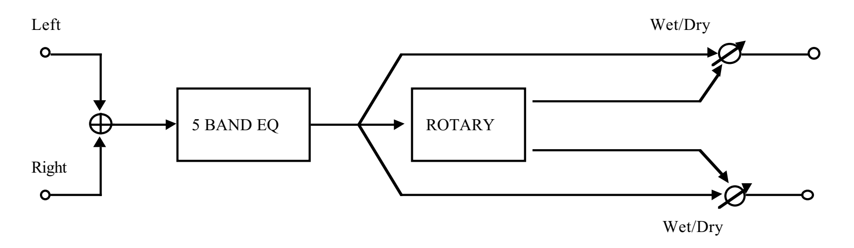
CHORUS / TREMOLO



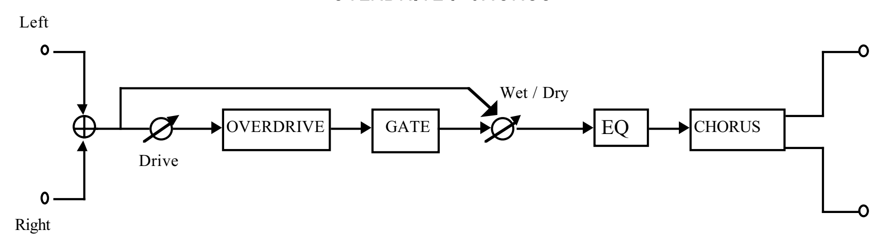
CHORUS / FLANGER



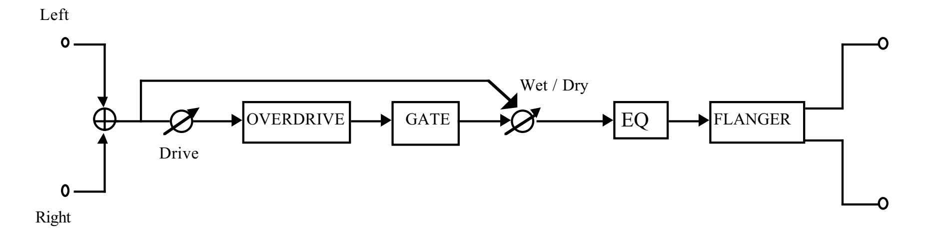
ROTARY / EQ



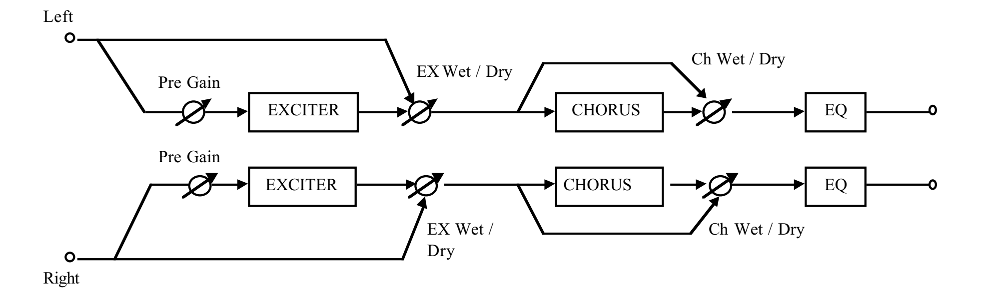
OVERDRIVE / CHORUS



OVERDRIVE / FLANGER

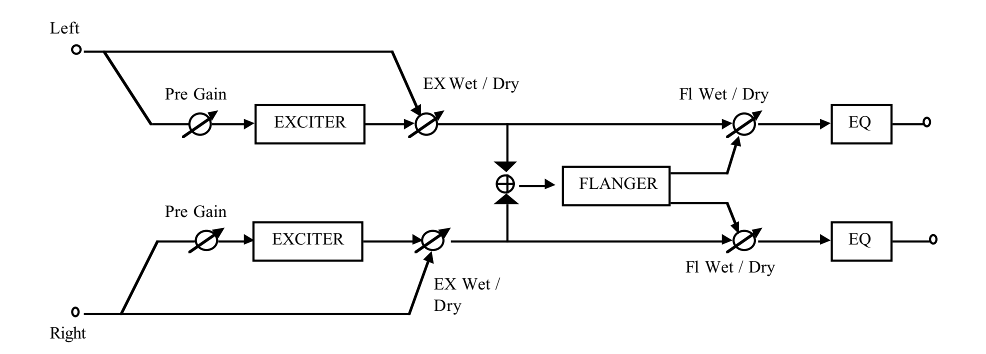


EXCITER / CHORUS



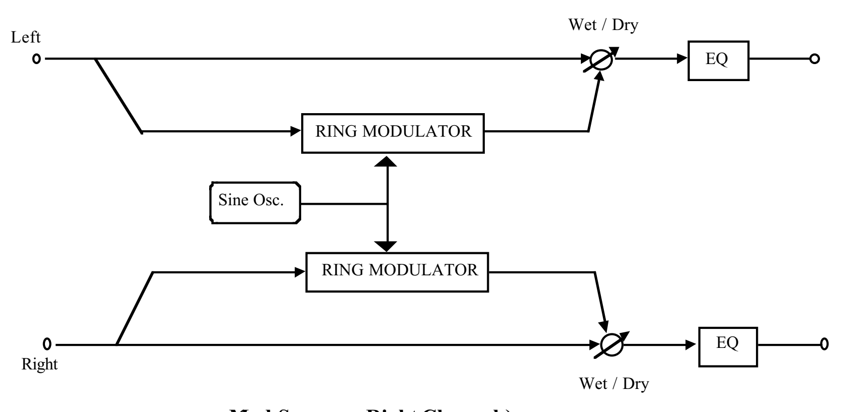
PROFX Block diagrams

EXCITER / FLANGER

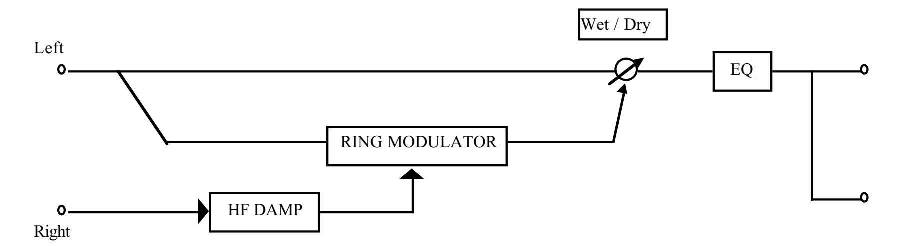


RING MODULATOR

(Mod Source = Internal Oscillator)



(Mod Source = Right Channel)



			Cntrl 80 (ONE SHOT): 61† Rotary 1 slow/fast 62†® Rotary 2 slow/fast [Seq.] 64 Start/Stop 66,67† Tempo inc. dec. 68,69† Preset inc. dec. Cntrl 81 OFF [0,63] ON[64,127] 61† Rotary 1 (Off=slow) 62†® Rotary 2 (Off=slow) [Seq.]	61 = Rotary 1 Slow, 125 = Rotary Fast 62 = Rotary 2 Slow, 126 = Rotary 2 Fast
Program Change	True number	0-127 *****	0-127	0-127
System Exclusive		o	o	
System	Song Position	o	o	
	Song Select	o	o	
Common	Tune	o	o	
System	Clock	o	o	Start, Stop
Real Time	Commands	o	o	Continue
Aux	Active sensing	o	o	
Messages	All Sound Off	o	o	
	Reset All Contr.	o	o	
	Local ON OFF	o	o	
	All Note Off	o	o	
Notes	† These messages are available on the Common channel only Mode 1 OMNI ON - POLY Mode 3 OMNI OFF - POLY		Mode 2 OMNI ON - MONO Mode 4 OMNI OFF - MONO	o: YES x: NO ®Effects Engine in split mode

MIDI Implementation Chart

Manufacturer: Generalmusic S.p.A. | **Model: EQUINOX** | Version: 1.00 26/10/98

FUNCTION		**Transmitted**		**Recognized**		**Remarks**
Basic	Default	1-16		1-16		2 MIDI IN; 2 THRU; 2 MIDI OUT
Channel	Changed	1-16		1-16		EXTRA COMMON/CHORD CH.
Mode	Default	Multimode		Multimode		
	Messages	X		X		
	Altered	X		X		
Note		0-127		0-127		true voice depends on
Number	True voice	*****				selected sound
Velocity	Note ON	o		o		
	Note OFF	o		o		
After	Key's	x		o		
Touch	Ch's	o		o		
Pitch Bender		o		o		
Control		0,32	Bank change	0,32	Bank change	Bank change recognized on
Change		1	Modulation	1	Modulation	common channel, only in reception:
		6,38	Data Entry	6,38	Data Entry	
		7	Volume	7	Volume	Bank P.change
		10	Pan	10	Pan	1st 2nd Value
		11	Expression Contr.	11	Expression Controller	C#0 C#0-15† 0-127 Int. Sounds.
		18,50†	Tuning control	16,48†	Effects selection	C#0 C#16-31† 0-127 User Sounds.
		64	Damper Pedal	17,49†	Effects volume	C#0 C#48† 0-111 Int .Performances
		66	Sustain (Sostenuto)	18,50†	Tuning control	C#0 C#51† 0-111 User .Performances
		67	Soft pedal	64	Damper Pedal	C#0 C#48† 112-127 Int DrawBars
		91	Reverb depth	66	Sustain (Sostenuto)	C#0 C#51† 112-127 User DrawBars
		93	MultiEfx depth	67	Soft pedal	C#0 C#55† 0-15 Songs
		92®	Reverb depth [Seq.]	71	Resonance	
		94®	MultiEfx depth[Seq.]	72	Release time	
		95	ProEfx depth	73	Attack time	
		98,99	NRPN	74	Filter 1 cut-off freq.	
		100,101	RPN	86†	Wah Control	
				91	Reverb depth	
				93	MultiEfx depth]	
				92◆	Reverb depth [Sequ.]	
				94◆	MultiEfx depth[Sequ.]	
				95	ProEfx depth	
				98,99	NRPN	
				100,101	RPN	

Índice

A

B

C

J

K

L

M

N

O

P